301 CD-ACTION 12/2019 A

PEŁNE WERSJE GIER
SHADOWS: HERETIC KINGDOMS PL/EN
EXORDER PL/EN

NR 12/2019 (301) INDEX 334561
OD 22.10.2019 DO 18.11.2019
CENA: **10,99 zł** W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 122 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ. KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 16 GRUDNIA 2019

CD-ACTION®

ZAPOWIEDZI **LEGENDS OF RUNETERRA** • THE LAST OF US PART II • WASTELAND 3
RECENZJE GHOST RECON: BREAKPOINT • FIFA 20 • PES 2020 • UNTITLED GOOSE GAME
WARSAW • THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING • THE SURGE 2 • GRID

ISSN 1426-2916 INDEX 334561 12
9 771426 291907

LEGENDS OF RUNETERRA □ THE LAST OF US PART II □ WASTELAND 3 □ GHOST RECON: BREAKPOINT □ WARSAW □ THE SURGE 2 □ GRID

tp-link

TECHNOLOGIA PRZYSZŁOŚCI

Archer AX6000

- Dwupasmowe WiFi AX
- Prędkość transmisji 5952Mb/s
- Czterordzeniowy procesor 1,8GHz
- Port WAN 2,5Gb/s
- 8 Gigabitowych portów LAN 1Gb/s
- 8 anten zewnętrznych
- USB-A 3.0 USB-C 3.0
- RangeBoost
- Beamforming
- Airtime Fairness
- Band Steering
- Wbudowany antywirus

3 lata gwarancji

www.tp-link.com.pl

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 19 LISTOPADA 2019.

CDA na FB

ODWAŻCIE SIĘ!

Ależ dobrze mają się gry. Narzekamy sobie czasem, ale trzeba przyznać, że to zwykłe rozpieszczenie. Każdy z nas – w zasadzie niezależnie od tego, gdzie się znajdujemy, kim jesteśmy i co lubimy – dałby radę znaleźć sto produkcji, na punkcie których by zwariował. Wystarczyłaby odrobina researchu, wolnego czasu i odwagi, by wyjść poza swoją strefę komfortu. Na Steamie ukazuje się przecież średnio jedna gra na godzinę. Można się oszukiwać, że „to same kaszanki" albo że „jestem wybredny", ale coraz bardziej oczywiste staje się, że to zwykłe wymówki. Grasz tylko w rzeczy wysokobudżetowe? Albo tylko konkretny rodzaj erpegów? Nikt nie może kazać ci zmienić przyzwyczajeń, ale nie masz moralnego prawa do narzekania na żaden fikcyjny nieurodzaj.

Skąd taki mój oskarżycielski ton? W tygodniu, w którym piszę te słowa, ukazuje się – nie przesadzam – dziesięć gier, na które czekałem. Każda z trochę innej parafii. Do końca roku będzie ich jeszcze więcej – nie łudzę się nawet, że ogarnę wszystkie. A przecież jeszcze kilka lat temu sam uważałem, że mam już całkiem wyrobione upodobania. Okazało się, że z grami jest jak z dowolnym innym segmentem kultury – swój gust można rzeźbić aż do śmierci. Choć praca w CD-Action nauczyła mnie wielu rzeczy, to chyba za tę jestem wdzięczny najbardziej. Wam też polecam: sprawdźcie tę grę, którą wszyscy chwalą, a która zupełnie rozmija się z Waszymi zainteresowaniami. Zanurkujcie w znienawidzonym dotąd gatunku. Wyjdźcie ze strefy komfortu. Gwarantuję, że się opłaci!

PS Moja przygoda z CD-Action – za którą Wam dziękuję! – dobiega końca. Za cztery tygodnie przywita Was osoba, którą dobrze znacie, i która jak mało kto zna się na naszym ukochanym magazynie – Michał „enki" Kuszewski. Życzyłbym mu powodzenia, ale wiem, że i bez tego świetnie sobie poradzi. :) Do przeczytania!

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Dawid Bojarski

SPIS TREŚCI

GRY

Idzie nowe 004
Newsy 006

W PRODUKCJI

The Last of Us Part II 008
Yakuza: Like a Dragon 010
King's Bounty II 012
Through the Darkest of Times 014
Project Haven 015

JUŻ GRALIŚMY

Legends of Runeterra 016
The Cycle 020
Wasteland 3 024
Encased 026
Help Will Come Tomorrow 028
Noita 029
Dark Envoy 030
MicroTown 031

RECENZJE

Gamewalker 032
Ghost Recon: Breakpoint 038
GreedFall 044
Fantasy General II 048
Grid 050
The Legend of Zelda: Link's Awakening 051
The Sojourn 052
Stygian: Reign of the Old Ones 053
Blasphemous 054
Untitled Goose Game 056
Frostpunk Console Edition 057
The Dark Pictures: Man of Medan 058
Creature in the Well 059
Concrete Genie 060
Devil's Hunt 062
eFootball PES 2020 064
FIFA 20 066
Heave Ho 068
NHL 20 069
The Surge 2 070
Warsaw 072
Destiny 2: Twierdza Cieni 076
Little Misfortune 078
Dauntless 080
Radio Commander 082

PUBLICYSTYKA

Biznesplanszówka 084
Strzeż się tych miejsc 088
Spójrz mi w oczy 092
Kryzys tożsamości 094
Magazyn Kulturalny 096
Komputery kwantowe 102
Szpile 118

TECHNOLOGIE

MEGATEST

Słuchawki dla gracza 104

TESTY

Klocki Abilix Krypton 0 110
Karta graficzna Zotac GeForce RTX 2080 Super Amp Extreme 111
Laptop Dell G7 17 112
Laptop Acer Predator Triton 500 112
Monitor Asus ROG Swift PG35VQ 113
Monitor iiyama XUB3493WQSU 113
Monitor LG 34WK95U-W 113

INNE

Na Luzie 100
Action Redaction 114
Loot 120
Zdrapka z kodem 122

INDEKS GIER

Blasphemous 054
Concrete Genie 060
Creature in the Well 059
The Cycle 020
Dark Envoy 030
The Dark Pictures: Man of Medan 058
Dauntless 080
Destiny 2: Twierdza Cieni 076
Devil's Hunt 062
eFootball PES 2020 064
Encased 026
Fantasy General II 048
FIFA 20 066
Frostpunk Console Edition 057
Ghost Recon: Breakpoint 038
GreedFall 044
Grid 050
Heave Ho 068
Help Will Come Tomorrow 028
King's Bounty II 012
The Last of Us Part II 008
The Legend of Zelda: Link's Awakening 051
Legends of Runeterra 016
Little Misfortune 078
MicroTown 031
NHL 20 069
Noita 029
Project Haven 015
Radio Commander 082
The Sojourn 052
Stygian: Reign of the Old Ones 053
The Surge 2 070
Through the Darkest of Times 014
Untitled Goose Game 056
Warsaw 072
Wasteland 3 024
Yakuza: Like a Dragon 010

IDZIE NOWE

Odkłada pieniądze: **Witold**

Kolejna generacja konsol rozpala wyobraźnię graczy. Kiedy my wszyscy nie możemy się doczekać, co też w najbliższych latach szykują dla nas giganci branży, Sony robi wszystko, abyśmy się zbytnio nie ekscytowali. Nie dość, że pierwsze zapowiedzi PS5 są mało efektowne, to jeszcze firma zdaje się próbować przykryć nimi spore zwolnienia.

Microsoft ogłosił pierwsze szczegóły dotyczącego Project Scarlett podczas ostatnich targów E3, zapewniając im jednocześnie odpowiednią oprawę. Japońska firma obrała zgoła inną taktykę: w kwietniu zaprosiła na specjalną prezentację dziennikarzy z Wired, gdzie Mark Cerny, główny architekt nowego PlayStation, omówił garść kwestii technicznych. Jeżeli to wydało się nam mało ekscytujące, to październikowe ogłoszenie wcale wrażenia nie poprawiło. Najważniejsze: poznaliśmy nazwę (niezaskakującą) i przybliżoną datę premiery – **PlayStation 5 zadebiutuje w końcówce 2020**.

PS5 zadebiutuje w grudniu 2020 roku.

Garść szczegółów

Cerny potwierdził sprzętowe wsparcie dla ray-tracingu, a także kolejne **korzyści płynące z zamontowania w PS5 dysku SSD**. Nie tylko przyśpieszy on ładowanie gier (do czego jego obecność sprowadzają sceptycy), ale również znacznie zmniejszy ich objętość. Wszystko ze względu na brak potrzeby zapisywania niektórych danych kilkukrotnie (jak ma to miejsce w przypadku HDD). Do tego pozwoli zachować większą płynność rozgrywki.

Ponieważ prędkość dysku będzie tak istotna, możemy pożegnać się z jakąkolwiek możliwością grania bez instalacji. Tutaj jednak spotka nas mała rewolucja – zdecydujemy, jakie elementy gry chcemy trzymać w pamięci. Przeszliśmy kampanię? Możemy ją skasować i bawić się tylko w multi. Miła rzecz i zapewne niezbędna przy zapowiadanej pojemności nośników używanych przez nową konsolę – 100 gigabajtowych płyt 4K Blu-ray. Równie ciekawie prezentują się informacje o nowym padzie. Sony stawia na immersję. **Kontroler (z gniazdem typu C i pojemniejszą baterią niż w DualShocku 4 – ale też większą wagą) wyposażony będzie w kojarzącą się ze switchowym HD Rumble technologię haptic feedback**: daje ona możliwość odczucia różnicy powierzchni, po których akurat porusza się postać – podobno faktycznie pozwala „na dotyk" stwierdzić, czy pod nogami znajduje się akurat błoto, czy lód. Do tego dostaniemy mogące stawiać zmienny opór spusty – co np. lepiej odda wrażenie naciągania cięciwy łuku.

Gdy jedni świętują...

...inni nie mają powodów do radości. W dniu ogłoszenia światu nowości związanych z PlayStation 5 przedstawiciele amerykańskiego oddziału Sony przybyli do europejskiej siedziby firmy w Londynie, aby poinformować o dalszych planach związanych z trwającą od jakiegoś czasu restrukturyzacją. W związku z nią **wielu europejskich pracowników giganta straci pracę – czeka to przede wszystkim działy zajmujące się PR-em i marketingiem**. Jest to efekt rosnącej roli SIE America.

Zresztą objawy tego widać od dawna; jak mówili portalowi VGC londyńscy pracownicy Sony, zaskoczeniem dla nich były obie publikacje dotyczące PS5 – centrala rzekomo o niczym ich nie poinformowała. Podobnie było z kolejnymi edycjami State of Play, o których dowiadywali się dopiero po fakcie. Jednocześnie tego samego dnia w Stanach doszło do licznych zwolnień w biurach odpowiedzialnych za PR i marketing. Jeden z pracowników zasugerował nawet, że firma nieprzypadkowo wybrała taki termin, chcąc przykryć potencjalną medialną burzę w tej sprawie artykułami na temat nowej konsoli. I, jak widać po nagłówkach, w dużym stopniu się to udało. |CDA|

Na PS5 możemy spodziewać się równie dobrych exclusive'ów, co w obecnej generacji.

KLASYKI GATUNKU RPG

TERAZ W SPRZEDAŻY NA KONSOLE

GRY DOSTĘPNE W NAJLEPSZYCH SKLEPACH Z GRAMI

mediaexpert MediaMarkt RTV EURO AGD empik

16 www.pegi.info

[BEAMDOG] Wizards of the Coast cd

©2019 Wizards of the Coast LLC. All Rights Reserved. Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, Baldur's Gate, Icewind Dale, Neverwinter Nights, Planescape: Torment, and D&D are trademarks of Wizards of the Coast LLC. Skybound is a registered trademark of Skybound, LLC. All Rights Reserved.

Call of Duty stworzyło historię

And iOS Smartfonowa wersja Call of Duty w ciągu tygodnia została pobrana ze sklepów Google'a i Apple'a 100 milionów razy, co jest najlepszym otwarciem w historii gier mobilnych. Popularność przyniosła wymierne korzyści – CoD zarobił w tym czasie blisko 18 mln $.

www.callofduty.com/mobile

Doom Eternal w przyszłym roku

PC PS4 XBO NS Bethesda przełożyła premierę nowego Dooma na 20 marca 2020, by zyskać kilka miesięcy na jego dopracowanie. Oznacza to, że gra zadebiutuje w najgorętszym okresie przyszłego roku i będzie rywalizować o gracza m.in. z The Last of Us Part II czy Cyberpunkiem 2077.

www.bethesda.net

Cyberpunkowy Michał Żebrowski

PC PS4 XBO Podczas Festiwalu Komiksu w Łodzi odbył się panel dyskusyjny z twórcami Cyberpunka 2077. W trakcie spotkania ogłoszono nazwiska aktorów, którzy użyczą głosów postaciom w polskiej wersji językowej – gwiazdą lokalizacji będzie Michał Żebrowski, który zdubbinguje Johnny'ego Silverhanda.

www.cdprojekt.com/pl

Nowe muzeum gier i komputerów w Warszawie

BIZ Na terenie dawnej Warszawskiej Giełdy Elektronicznej powstało Warszawskie Muzeum Komputerów i Gier. Zachęcamy do odwiedzin – w czytelni znajdziecie m.in. archiwalne numery CD-Action i innych periodyków poświęconych naszej branży. Przede wszystkim to jednak okazja, by zobaczyć zachowane w świetnym stanie, wciąż działające maszyny: różne modele Amigi i Atari, Commodore'a 64, Nintendo 64, GameCube'a, Segę Mega Drive i inne. Jest nawet Vectrex – jedyna konsola z własnym ekranem wektorowym z początku lat 80. Warto pozaglądać! ***[Krigore]***

www.wmkig.pl

10

milionów przekroczyła liczba europejskich graczy, którzy kupili Nintendo Switcha. Oznacza to, że co czwarta sprzedana konsola japońskiego producenta trafiła na Stary Kontynent. Do tej pory na całym świecie rozeszło się ich bowiem prawie 37 milionów. Sukces Switcha jest niepodważalny, szczególnie zważywszy na to, że poprzednia konsola Nintendo – Wii U – sprzedała się łącznie w zaledwie 13,5 mln egzemplarzy.

www.nintendo.com

Dziurawa FIFA 20

PC PS4 XBO NS EA Sports dopiero co chwaliło się, że Fifę 20 kupiło już ponad dziesięć milionów osób, jednak premiera nie obyła się bez problemów. Podczas zapisów do FIFA 20 Global Series doszło do wycieku danych 1600 zawodników, którzy chcieli wziąć udział w esportowych rozgrywkach EA. Developerzy szybko wyłączyli możliwość rejestracji i obiecali zająć się problemem, jednocześnie przepraszając poszkodowanych.

www.easports.com

RDR 2 na pecetach

PC Plotki z ostatnich kilku miesięcy w końcu się potwierdziły. Red Dead Redemption 2 trafi na pecety już piątego listopada. Na komputerach otrzymamy podrasowaną grafikę i wszystkie dodatki, które do tej pory pojawiły się na konsolach. Niezadowoleni będą jednak przeciwnicy Epic Games Store, gdyż gra przez pierwszy miesiąc będzie dostępna jedynie za pośrednictwem launchera Rockstara oraz właśnie sklepu Epica.

www.rockstargames.com

Fortnite jak kokaina

BIZ W Kanadzie szykowany jest pozew przeciwko Epic Games. Wszystko za sprawą uzależniającej natury Fortnite'a i jego wpływu na najmłodszych graczy. Kancelaria Calex Légal w specjalnej nocie przyrównała battle royale do kokainy, gdyż podczas gry uwalniana jest dopamina, co może u niektórych prowadzić do uzależnienia. Według przedstawicielki kancelarii, Alessandry Chartrand, Epic Games, tworząc Fortnite'a, działało z premedytacją: – *Przez lata zatrudniali psychologów i naprawdę przekopali się przez ludzki mózg, by uczynić swój tytuł tak uzależniającym, jak to możliwe. Świadomie wprowadzili na rynek bardzo, bardzo uzależniającą grę skierowaną również do młodzieży.* W sądzie w Montrealu złożono już wniosek o pozew zbiorowy, prawnicy do dołączenia zapraszają rodziców uzależnionych dzieci.

www.calexboutique.com/news

ALE JAJA.

JUŻ WKRÓTCE

Call of Duty: Modern Warfare

PC PS4 XBO Kolejna odsłona serii tym razem przenosi graczy na współczesne pole bitwy. A na dyskach ważyć będzie, bagatela, 175 GB!

25.10

Red Dead Redemption 2

PC Pecetowcy w końcu będą mogli poznać historię Arthura Morgana. Przez pierwszy miesiąc jedynie za pośrednictwem Rockstar Launchera i Epic Games Store.

5.11

Death Stranding

PS4 Najnowsza gra Hideo Kojimy podzieliła fanów. Wkrótce dowiemy się, kto miał rację – czy Death Stranding będzie hitem, czy przegadanym symulatorem postapokaliptycznego kuriera?

8.11

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
PAŹDZIERNIK	
22 WWE 2K20 (sportowa)	PC, PS4, XBO
25 Call of Duty: Modern Warfare (FPS)	PC, PS4, XBO
25 MediEvil (akcja)	PS4
25 The Outer Worlds (RPG)	PC, PS4, XBO
29 Close to the Sun (przygodowa)	PS4, XBO, NS
29 Vampyr (RPG)	NS
29 Gwint (karcianka)	iOS
31 Luigi's Mansion 3 (akcja)	NS
31 Persona 5 Royal (jRPG)	PS4
LISTOPAD	
5 Just Dance 2020 (rytmiczna)	PS4, XBO, NS, Wii
5 Planet Zoo (tycoon)	PC
5 Red Dead Redemption 2 (akcja)	PC
7 Ritual: Crown of Horns (akcja)	PC
8 Need for Speed: Heat (wyścigowa)	PC, PS4, XBO
8 Mario & Sonic at the Olympic Games... (sportowa)	NS
8 Death Stranding (akcja)	PS4
14 Age of Empires II: Definitive Edition (strategia)	PC
14 Bee Simulator (zręcznościowa)	PC, PS4, XBO, NS
15 Pokémon Sword/Shield (RPG)	NS
15 Star Wars Jedi: Fallen Order (akcja)	PC, PS4, XBO
15 Terminator: Resistance (akcja)	PC, PS4, XBO
15 Astroneer (przygodowa)	PS4
19 Shenmue III (akcja)	PC, PS4
22 Sid Meier's Civilization VI (strategia)	PS4, XBO
22 Sniper: Ghost Warrior Contracts (FPS)	PC, PS4, XBO

Dział Info przygotowali Ninho, Krigore i Witold.

REKLAMA

PRODUCENT: NAUGHTY DOG
DATA WYDANIA: 21 LUTEGO 2020
JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA PpremierĘ

NIENAWIŚĆ • POSTAPO • TLOU • MACZUŻNIKI

THE LAST OF US

Nienawidził wraz z Ellie: **Ninho**

To będzie historia o nienawiści. Nie mam wątpliwości, że będzie też jedną z najlepszych (o ile nie najlepszą) opowieści w dziejach gier.

Tak śmiałą tezę mógłbym wysnuć w ciemno, a tylko utwierdziły mnie w tym przekonaniu najnowsze wywiady z Neilem Druckmannem i Halley Gross. Historia będzie mroczniejsza, dojrzalsza i ma sprawiać, że zaczniemy kwestionować akcje głównych bohaterów. Twórcy podkreślają, że ciężar położony będzie głównie na to, jak daleko można posunąć się w poszukiwaniu zemsty, zadośćuczynienia i sprawiedliwości.

Dwa ujęcia – Ellie schwytana przez oprawców. Cięcie. Krzyk, strzał i... samotna Ellie siedząca na brzegu łóżka. Tyłem do kamery, naga od pasa w górę. Z posiniaczonymi, poznaczonymi ranami plecami. Czyżby w grę wchodziło nie tylko morderstwo Diny – dziewczyny, do której główna bohaterka coś czuje (pamiętacie zwiastun z pocałunkiem?) – ale także gwałt na Ellie? To tylko moje przypuszczenie, jednak dobrze pasowałoby do tonu, jaki od pierwszych trailerów stara się sequelowi nadać Naughty Dog.

Survive and Endure

Już od 2016 roku wiadomo było bowiem, że **Part II wyniesie brutalność na zupełnie nowy dla studia poziom**. Pamiętacie jeszcze nieprzyjemną scenę z początku TLoU, gdy Joel łamie rękę Robertowi? Kamera ucieka wówczas od drastycznego widoku. W jednym z pierwszych trailerów kontynuacji również mamy podobną sytuację. Tyle że z użyciem młotka. I obiektyw się nie odwraca. Zaprezentowane niedawno fragmenty rozgrywki tylko sporą dawkę brutalności potwierdzają. Twórcy chcą, byśmy czuli wagę każdego zabójstwa. W tym celu postanowili nadać przeciwnikom imiona, zaprojektować relacje między nimi tak, by reagowali na śmierć pobratymców. Ma to w nas wzbudzić poczucie, że to była osoba, która miała swoje życie, przyjaciół, rodzinę i po prostu znalazła się po złej stronie barykady.

Bardzo szybko można także zauważyć, że Ellie przez cztery lata rozłąki z graczami dorosła. Zamieszkała wraz z Joelem w Jackson, gdzie dotarli pod koniec „jedynki", i wiodła spokojne, na tyle, na ile to możliwe w postapokaliptycznym świecie, życie. Próbowała złapać ostatnie chwile straconego dzieciństwa. Z czasem poczuła się na tyle pewnie, by pozwolić wykiełkować uczuciu wobec Diny, jednak nigdy do końca się nie odsłoniła. **Nikt w osadzie nie wie, że Ellie jest odporna na epidemię maczużników i ugryzienia zarażonych nie powodują u niej przemiany.** Podczas wypadów poza miasto w poszukiwaniu zapasów, gdy trafia do skażonych miejsc, zakłada maskę razem z innymi. Mało tego, ślad po ugryzieniu ukryła pod tatuażem. W dodatku jej relacja z Joelem uległa zmianie, nie jest już tak bliska. Czy ma to związek z wydarzeniami z epilogu „jedynki"? Tego nikt nie wyjawi nam aż do premiery.

Naughty Dog tworzy klasyka, co do tego nie ma wątpliwości.

Nowe stare TLoU

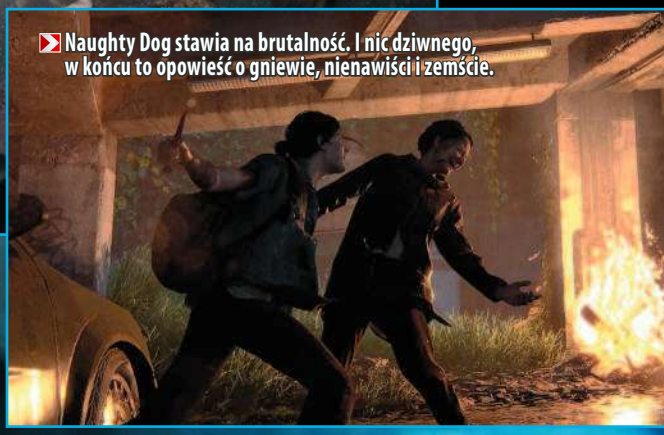
Wszystkie zaprezentowane do tej pory materiały pozostawiły po sobie wrażenie,

PART II

Będzie multi czy nie?

W związku z tym, że kampania dla jednego gracza okazała się najambitniejszym projektem w historii Naughty Dog, twórcy przyznali, że w grze zabraknie mulitplayera. Wywołało to oczywiście burzę wśród graczy – tryb miał bowiem licznych fanów. Jednocześnie Naughty Dog zapowiedziało jednak, że „za jakiś czas otrzymamy owoce sieciowych ambicji studia, ale nie jako część The Last of Us Part II". Czyżby zupełnie nowe IP?

Clickery mają być jeszcze bardziej niebezpieczne i przerażające.



Naughty Dog stawia na brutalność. I nic dziwnego, w końcu to opowieść o gniewie, nienawiści i zemście.

że nie powinniśmy oczekiwać rewolucji. **Part II będzie dla PS4 tym samym, czym dla PS3 była pierwsza część. Ostatnim wielkim exclusive'em generacji i pokazem możliwości konsoli.** Moc obliczeniowa pozwoliła na zbudowanie zdecydowanie większych lokacji, wykorzystanie większej liczby przeciwników jednocześnie, a także sensowne zaimplementowanie nowych przeciwników. Na pierwszy plan wysuwają się psy, dodające naprawdę sporo głębi do gameplayu. Czworonogi są bowiem w stanie wyczuć Ellie – dziewczyna pozostawia za sobą trop, który możemy podejrzeć za pomocą umiejętności skupienia. Jeśli więc pozostaniemy zbyt długo w jednym miejscu, możemy być pewni – psy nas znajdą.

Poza zwierzętami mamy także nowe typy zarażonych. Najwięcej miejsca poświęcono shamblerowi, który wydaje się kolejnym etapem ewolucji bloatera. Jest odporny na ataki bronią białą, trzeba w niego władować sporo amunicji, a gdy znajdziemy się zbyt blisko, wypuszcza chmurę toksycznego gazu. Poza nim zdecydowanie większy nacisk postawiony zostanie na stalkerów. Wprawdzie można było ich spotkać w „jedynce", ale byli bardzo rzadcy (trafialiśmy na nich zaledwie dwukrotnie). Czym są? Na drzewku ewolucyjnym zarażonych stoją pomiędzy runnerami a clickerami i łączą cechy obu typów. Zaczynają korzystać z echolokacji, jednak wciąż opierają się na szybkości. Atakują z zaskoczenia, a choć – w przeciwieństwie do clickera – można oswobodzić się z ich uchwytu, to jeśli się spóźnimy, również giniemy od jednego ataku.

Do tego wszystkiego należy dodać przemodelowane AI przeciwników – stali się oni jeszcze groźniejsi, a w dodatku, jeśli zabijemy bliską im osobę, mogą wpaść w szał i stać się nieobliczalni. Tak na naszą korzyść, jak i wręcz przeciwnie. W dodatku zapowiedziano, że **większość gry, niczym w „jedynce", spędzimy z kompanem u boku. Tym razem mają być oni jednak zdecydowanie użyteczniejsi niż wcześniej, gdy bywali kulą u nogi.** Sama Ellie podrosła, stała się silniejsza, ale wciąż pozostała na tyle drobna, by móc przeciskać się w różnych wąskich miejscach. Jest także zdecydowanie bardziej zwinna niż Joel, dzięki czemu skacze na większe odległości, a do tego nauczyła się robić uniki i czołgać się w trawie, by uniknąć wykrycia. Tak jak pisałem – wszystkie zmiany to raczej idąca w dobrą stronę ewolucja niż rewolucja. Niczego innego od Naughty Dog nie oczekiwałem.

Byle do lutego

Twórcy od dawna przyznawali, że TLoU Part II to największy projekt, przy jakim pracowali. W końcu wiemy, jak przekłada się to na jego długość. Wygadała się reżyserka Halley Gross (wcześniej m.in. serial „Westworld"), która w jednym z wywiadów przyznała, że **gra będzie o 50% większa od poprzedniczki. Pod względem długości powinno to więc odpowiadać około 25-30 godzinom zabawy.** Teraz pozostało tylko odliczać czas do 21 lutego i trzymać kciuki, by premiera nie została przesunięta. O jakość końcowego produktu możemy być bowiem raczej spokojni – czeka nas kolejny klasyk. |CDA|

PRODUCENT: RYU GA GOTOKU
DATA WYDANIA: 2020
MULTI: BRAK DANYCH, ALE ZAPEWNE MINIGRY

YAKUZA • TUROWE WALKI • NOWE MIASTO I BOHATER

YAKUZA LIKE A DRAGON

Nie wierzy własnym oczom: **Cursian**

Piekło zamarzło, lew zaległ obok baranka, a politycy się pogodzili. No, może jeszcze nie, ale jest nadzieja. Jeden cud już się wydarzył: Yakuza się zmienia!

Po okresie początkowego zachwytu z każdą chwilą miałem Yakuzy coraz bardziej dość. Być może to kwestia przedawkowania, bo w niedługich odstępach ograłem „zerówkę", pierwsze i drugie Kiwami oraz Judgment(*), ale Kamurocho obrzydło mi do tego stopnia, że zupełnie nie śpieszy mi się z zaliczeniem wydanego niedawno remastera „trójki". Historię Kiryu i spółki poznałbym bardzo chętnie, jednak przestarzała rozgrywka skutecznie mnie do tego zniechęca. Nie jestem jednym z tych gości, którzy co chwila oczekują zupełnie nowych wrażeń, ale ten cykl stoi w miejscu od kilkunastu lat! Właściwie to stał, bo „siódemka", czyli w naszych stronach pozbawione numerka Like a Dragon, to zupełnie inna para kaloszy.

Walki toczą się w turach, ale daleko im do typowego jRPG.

Yakuza Chronicles

Panie i panowie, Yakuza stanie się turówką! Tak, tak, to, co jeszcze niedawno wydawało się bzdurnym żartem (patrz: ramka), okazało się szczerą prawdą i następca Wujka Kaza faktycznie podejdzie do kopania tyłków z nieco większym namysłem. Zanim jednak chwycicie się za głowy i zaczniecie rozpaczać nad żółwim tempem i powrotem w czasy Chrono Triggera, uspokajam: **Like a Dragon nie stanie się typowym jRPG i mimo wprowadzenia tur zachowa pewną dynamikę**. W ogólnym zarysie całość zacznie nieco przypominać serię Valkyria Chronicles.

Zacznijmy od tego, że starcia nie przenoszą bohatera na specjalnie przygotowane areny i niemal zawsze toczą się dokładnie w tej okolicy, w której wpadł w kłopoty. To o tyle ważne, że otoczenie odgrywa dość istotną rolę. Poszczególne postacie poruszają się co prawda w kolejności wynikającej z inicjatywy, ale oczekujące na swoją kolej bandziory nie stoją bezczynnie w miejscu i delikatnie korygują swoją pozycję. Jeśli biegnąc do oddalonego strzelca, wleziecie w zasięg miecznika, musicie liczyć się z atakiem okazyjnym. Warto też zwracać uwagę na walające się po okolicy przedmioty, bo przywalenie komuś po łbie znalezionym chwilę wcześniej rowerem wciąż wchodzi w grę.

Wzywam cię, Busterze, przybądź na moje wołanie!

Cała ta „turowość" przejawia się przede wszystkim w trakcie ataku. Zarówno główny bohater, jak i jego towarzysze (zwiastuny sugerują, że drużyna może liczyć maksymalnie cztery osoby) dysponują szeregiem technik. Może to być na przykład leczenie, obszarówka czy zupełnie wykręcona akcja w rodzaju poszczucia kogoś stadem gołębi. Będą też klasyczne summony. Na wezwanie stawi się między innymi Gary „Buster" Holmes, czyli niegdysiejszy mistrz podziemnego

(*) Teoretycznie Judgment nie jest częścią serii, ale w praktyce gra się w niego bardzo podobnie, zwłaszcza że nawet miasto jest to samo.

Bladego pojęcia nie mam, co tu jest napisane, ale można w miarę śmiało założyć, że tamci goście zaraz oberwą.

Ciekawe, czy w nowym mieście też zagościmy na kilka gier.

Ufam, że to nie jest subtelny komentarz na temat jakości gry.

kręgu. Bardziej zaawansowane ciosy mogą niekiedy wymagać dodatkowego wysiłku i zaliczenia stosownej sekwencji QTE. Na całe szczęście chętni mogą tę ostatnią opcję wyłączyć, z czego zamierzam zresztą bezwzględnie skorzystać.

Klepanie się po buźkach to niejedyny aspekt, w którym pojawią się silne naleciałości z RPG. Kompanom można zlecać indywidualne zadania (czyżby na wzór WoW-a albo SW:TOR?), a głównego bohatera przebrać w nowe ciuszki, co najpewniej przełoży się na zdolności. Japoński zwiastun daje do zrozumienia, że imprezowy garnitur pozwoli polewać wrogów szampanem, a wdzianko b-boya kręcić hołubce godne Majimy. Nie powiem, wygląda to całkiem ciekawie, ale czy te wszystkie szaleństwa, do tej pory opcjonalne, nie zrujnują poważniejszego oblicza cyklu?

NANI?! Yakuza się zmienia?!

Jak nazwałeś moją matkę?!

Skoro bardziej sensacyjną porcję wieści mamy już za sobą, przejdźmy do drugiej kwestii, czyli fabuły. **Twórcy dali wreszcie spokój Kiryu, a w jego roli obsadzili nową postać.** Podobnie jak jego poprzednik, Ichiban Kasuga nie miał łatwego dzieciństwa. Nigdy nie poznał swego ojca, a o matce wie tyle, że pracowała w klubie Shangri-La jako dama negocjowanego afektu. Nie piszę „prostytutka", bo tzw. soapland nie do końca odpowiada europejskiemu zamtuzowi, ale może lepiej nie zagłębiajmy się w tajniki japońskiej seksualności (see what I did there?). Ważne jest to, że Kasuga od maleńkości miał kompletnie przekichane, a jego szanse na przyzwoite życie były bliskie zeru.

Jak nietrudno się domyślić, chłopak dość szybko zszedł na złą drogę, a że dobrze się bił, wpadł w oko Masumiego Arakawy, głowy jednej z rodzin należących do klanu Tojo. Od tego czasu wszytko zaczęło się wreszcie dobrze układać, ale pewnego dnia Kasuga został zmuszony do wzięcia na siebie winy bardziej wpływowego członka rodu i niewinnie odbębnił w więzieniu 18 lat (brzmi znajomo, nie?). Kiedy w 2019 wyszedł na wolność, przekonał się, że świat nie jest już taki sam. Klan Tojo przestał istnieć, a kontrolę nad Kamurocho przejął nie kto inny, jak Arakawa. Jakim cudem trzeciorzędny bandzior wspiął się tak wysoko? To właśnie chciał ustalić nasz bohater. Niestety wizyta u starego mistrza nie poszła po jego myśli i w dość dramatycznych okolicznościach opuścił stare śmieci, by wylądować w Yokohamie, a konkretniej – dzielnicy Isezaki Ijincho.

Ziemia obiecana

O nowej mapie wciąż wiadomo bardzo niewiele, ale twórcy obiecują, że będzie trzykrotnie większa niż to, co widzieliśmy dotychczas (znaczy nie za duża, jakby ktoś pytał, ale to w sumie nie problem). Co oczywiste, nie zabraknie rozmaitych lokali usługowych oraz minigier, w tym karaoke, gier barowych, automatów oraz – uwaga – wyścigów gokartów. Japończycy otrzymają te wszystkie atrakcje już w styczniu 2020. Na zachód gra trafi nieco później, ale jeszcze w tym samym roku. Na razie wyłącznie na PS4. |CDA|

Kwietniowy głupek

Pierwszy raz nowy pomysł na rozgrywkę zaprezentowano wiele miesięcy temu, ale wówczas wieść przeszła bez echa. Powód? Twórcy opublikowali filmik pierwszego kwietnia, doskonale zdając sobie sprawę, że świat weźmie go za głupiutki primaaprilisowy żart. Bo jak to, Yakuza w turach? Ale głupotę wymyślili! ...I kto się teraz śmieje?

PRODUCENT: 1C ENTERTAINMENT
DATA WYDANIA: 2020
MULTI: BRAK

POWAŻNY KLIMAT • TUROWE WALKI • ROZBUDOWANE ELEMENTY RPG

KING'S BOUNTY 2

Cieszy się z nowego oblicza serii: **Cursian**

Jako że los Heroesów pozostaje niepewny i po sieci nie pałęta się choćby najmarniejsza wzmianka o kolejnej części, na rynku wytworzyła się spora luka. W tym roku skorzystało z niej Age of Wonders, a w przyszłym zrobi to stary król, który na tę okazję przywdzieje zupełnie nowe szaty.

Seria King's Bounty, choć zdecydowanie mniej popularna od Heroesów, w rzeczywistości jest od niej dużo starsza i pamięta czasy peceta łupanego. Pierwsza część ukazała się w 1990 roku, stając się bazą dla późniejszego sukcesu Sandro, Crag Hacka i innych celebrytów spod szyldu New World Computing. Większość nas kojarzy ją jednak przede wszystkim z Legendą, Wojowniczą Księżniczką i resztą kolorowych, grywalnych, ale niezbyt poważnych współczesnych podejść. „Dwójka" zaproponuje nam nowy start i promiennie uśmiechnie się w kierunku fanów RPG.

Świat zwiedzimy z perspektywy trzeciej osoby, walki pozostaną turowe.

♪♫ Przynoszę przypowieść potworną prawdziwie! ♫♪

Fabuła da krok do przodu i stanie się jedną z największych gwiazd King's Bounty 2. **Niedawne facecje i dykteryjki pójdą w niepamięć, bo zrobi się zdecydowanie poważniej.** Antara padła ofiarą tajemniczej zarazy dziesiątkującej mieszkańców i zamieniającej ich w nieumarłe monstra. Powłócząca nogami groza kuśtyka w coraz dalsze rubieże krainy, wlokąc za sobą śmierć i zniszczenie. Przerażeni ludzie masowo opuszczają swe domy, szukając schronienia w Nostrii, jednym z nielicznych królestw, które jeszcze utrzymują się na powierzchni. Gwałtowny napływ uchodźców zrodził jednak nowe problemy. Niedobór żywności i ciągłe poczucie zagrożenia wzmagają społeczne tarcia, przejawiając się między innymi stale rosnącą przestępczością i groźbą potencjalnego buntu.

W takich to właśnie okolicznościach władzę nad krainą (a przynajmniej istotny głos, co do jej przyszłych losów) otrzyma jeden z trójki bohaterów. Każdy z nich ma do przekazania inną historię i spojrzy na bieżące wydarzenia pod odmiennym kątem. W chwili, gdy to piszę, oficjalnie przestawiono tylko odzianego w lśniącą zbroję Ivara. Za młodu był członkiem gwardii królewskiej, ale wraz z kilkoma druhami porzucił niewdzięczną służbę po tym, jak zmuszono go do brutalnego zduszenia chłopskiej rebelii. Los najemnika również nie okazał się dla niego łaskawy – w ciągu kilku lat stracił wszystkich przyjaciół, więc na wieść o zarazie postanowił wrócić do Nostrii, by odzyskać swą dawną pozycję i pomóc w obronie ojczyzny. O pozostałej dwójce nic jeszcze nie wiemy, ale grafiki sugerują, że będzie to łuczniczka (czyżby elfka?) oraz intrygujący kamienny golem, przypominający nieco Thinga z Fantastycznej Czwórki. Rozsądek podpowiada, że zajmie się magią.

Zerkanie przez ramię

Niezależnie od tego, na kogo padnie wasz wybór, możecie być pewni, że **od waszych decyzji zależeć będzie przyszłość świata gry**. Autorzy obiecują, że całość nie będzie sprowadzała się do prostego sytemu moralności i wyboru odpowiednich opcji dialogowych. Ocenie ma podlegać każdy krok bohatera – nie tylko jego deklaracje, ale też czyny. Walcząc z armiami nieumarłych czy gawędząc z tubylcami, stopniowo przesuniecie się w kierunku jednej z czterech idei: siły, anarchii, sztuki bądź porządku. Hołdowanie jednej z nich ma wpłynąć nie tylko na to, w jaki sposób zareagują na was postacie niezależne, ale wywrze też „wymierny wpływ na świat gry".

Król na konsolach

King's Bounty 2, oprócz tego, że zafunduje nam sporo zmian w rozgrywce, ukaże się także na konsolach, a konkretniej PS4 i XBO. Tym samym złamie ciągnącą się od czasów Legendy tradycję wyłączności na komputery. No i świetnie – im więcej osób zagra w dobrą grę, a na taką zapowiada się „dwójka", tym lepiej!

Cokolwiek nie kryłoby się za tym ostatnim stwierdzeniem, jedno jest pewne – zobaczymy to z zupełnie nowej perspektywy. Harce po mapie strategicznej nie będą dłużej prezentowane w klasycznym rzucie izometrycznym. Zamiast tego **czeka nas przesiadka na typową dla erpegów akcji perspektywę zza pleców postaci**. To rozwiązanie ma na celu uczynić opowieść znacznie bardziej osobistą i filmową, a jako że łażenie po świecie nigdy nie było w tej serii ograniczone turami, uważam to za całkiem sensowny pomysł.

Na polu bitwy bez zmian

Mimo rewolucji w strategicznej fazie gry **wojować będziemy po staremu, czyli w turach i na heksach**. Nie znaczy to jednak, że powiew świeżości w ogóle tu nie dotarł. Przede wszystkim kształt pola bitwy lepiej łączy się z krajobrazem, jaki otaczał bohatera w chwili, gdy wpadł w kłopoty. Sprytny dowódca może zatem zapewnić sobie przewagę jeszcze przed chwyceniem za miecz, przyjmując przeciwnika w dogodnych dla siebie warunkach. Warto choćby zwracać uwagę na ukształtowanie terenu. Mapy przestaną być płaskie jak naleśnik, a zapędzenie wroga w wąską dolinę i obsypanie go gradem strzał z wyższej pozycji to gotowy sposób na wygraną. Nie jedyny, rzecz jasna, jednak ustawianie łuczników na podwyższeniach zapewne szybko wejdzie wam w krew, bo pojawi się rozbudowana mechanika linii wzroku.

Walki pozostaną wierne tradycji, ale zyskają na złożoności.

Nowe ułożenie kamery powinno uczynić opowieść nieco bardziej osobistą.

Nawet najgenialniejszy plan może jednak pójść w drzazgi w obliczu faktu, że niekiedy w trakcie bitew dojdzie do „niespodziewanych wydarzeń", które całkowicie zmienią warunki potyczki. Twórcy nie podzielili się żadnym przykładem, ale można chyba w miarę śmiało założyć, że mowa między innymi o niespodziewanych posiłkach, które perfidnie zaatakują plecy waszych dzielnych wojaków. Co ciekawe, ci ostatni przestaną być podobno typowym mięsem armatnim, którego nie żal posyłać na pewną śmierć, byleby szybciej wykończyć wroga. **Każda jednostka ma mieć unikalny wygląd i zdolności, a w konsekwencji stać się pełnoprawnym towarzyszem**, z którym da się nawiązać silną więź. Prywatnie nieco w to powątpiewam, lecz chciałbym się mylić, bo brzmi smakowicie.

Trzeba 1C Entertainment przyznać, że po latach zastoju przestało wreszcie odcinać kupony od niegdysiejszego sukcesu, a skoro już zdecydowało się na zmiany, to poszło na grubo, nie biorąc jeńców. Jeśli powyższe obietnice nie okażą się tylko marketingowym bełkotem i znajdą odbicie w rzeczywistości, możemy otrzymać naprawdę mocarną grę. Przekonamy się w przyszłym roku. **|CDA|**

PRODUCENT: PAINTBUCKET GAMES
DATA WYDANIA: 2020
MULTI: BRAK

ZARZĄDZANIE • PRZYGODÓWKA • HISTORIA

W hitlerowskich Niemczech nie można było kupić procesorów AMD.

THROUGH THE DARKEST OF TIMES

W zadumie pochyla głowę: **Mateusz „Papkin" Witczak**

Jest 30 stycznia 1933; prezydent Hindenburg powierza Hitlerowi tekę kanclerza. Właśnie tego dnia zaczyna się akcja gry, która przeprowadzi nas Przez Najmroczniejsze Czasy.

THROUGH THE DARKEST OF TIMES

Właściwie dlaczego?

Niemcy zalegalizowały kontakty osób tej samej płci dopiero w 1969 roku. W czasach III Rzeszy aresztowano – na mocy słynnego paragrafu 175 (uznającego homoseksualność za „sprzeczny z naturą nierząd") ponad 100 tys. obywateli. Wielu z nich zesłano później do obozów. Więcej możecie się dowiedzieć z książki Heinza Hegera, „Mężczyźni z różowym trójkątem".

– To właściwie *wiele gatunków w jednym* – zaczyna rozmowę Jörg Friedrich, developer, który zjadł zęby na ambitnym Spec Ops: The Line i połamał je sobie na drugim Dead Island. Jego nowa produkcja **pozwoli nam pokierować ruchem oporu, który na zwycięstwo zwyczajnie nie ma szans**.

Pierwsze swastyki za płoty

Podobnie jak w Warsaw, postacie są fikcyjne – tak jak organizacja, którą kierujemy. Choć jednak Polacy z Pixelated Milk traktują powstanie warszawskie jedynie jako ramy organizacyjne swojej gry, Niemcy z Paintbucket ściśle podążą za wydarzeniami historycznymi. Swój tytuł podzielili na cztery rozdziały: przejęcie kontroli przez NSDAP (1933), zdobycie pełni władzy (1936), wojnę (1940/41) i upadek reżimu (44/45). Na początku tury wyznaczamy podkomendnym zadania, które ci wykonają przez nadchodzący tydzień. Tydzień, dodam, pracowity. Nawigując po mapie Berlina, posyłamy więc ludzi na akcje dywersyjne, zlecamy im pozyskiwanie zwolenników lub finansowania, nierzadko uczestniczymy również w zdarzeniach losowych. Podopieczni mają, rzecz jasna, różne predyspozycje. Biegli propagandyści odnajdą się podczas wieców, wyszkoleni w wywiadzie sprawdzą się podczas infiltracji, a mający wysoki wskaźnik „empatii" mogą przekonać do Sprawy ochotników, co pozwoli nam na więcej akcji w kolejnym ruchu.

Pomiędzy posunięciami wczytamy się w prasę z epoki, obserwując, jak wolne media zmieniają się w instrument propagandy. Autorzy kładą zresztą nacisk na odwzorowanie realiów. W ramach researchu odwiedzili obóz koncentracyjny w Austrii, rozmawiali z historykami, a za narratorkę (i konsultantkę) służy im dziennikarka Nora Hespers, prowadząca podcast „Die Anachronistin", dokumentujący opór jej dziadka wobec III Rzeszy. – *Baliśmy się, że ludzie mogą poczuć się urażeni* – tłumaczy mi Friedrich – *ale powstało niewiele gier dokumentujących hitlerowskie zbrodnie. To luka, którą chcemy wypełnić. Trzeba to jednak zrobić dobrze, z odpowiednią wrażliwością*. Zdaniem niemieckich cenzorów: udało się. Through the Darkest of Times **to pierwsza niemiecka gra, która otrzymała zgodę, by pokazywać nad Renem symbol swastyki**.

Gra, której wygrać się nie da. Wyzwanie dla naszych sumień.

Gdzie dwóch Niemców, tam trzy zdania

Gęsto tu od aksjologicznych napięć. Nagle dowiadujemy się, że jeden z naszych ludzi jest homoseksualistą. Pozostawienie go w grupie, choć moralnie w porządku, naraża pozostałych (patrz: tytuł ramki). Drugi otrzymuje ofertę pracy w domu nazistowskiego oficera. Czy powinien ją przyjąć? Trzeci poznaje wtyczkę w rządzie, a to otwiera drogę do pozyskania wrażliwych danych... co jednak, jeśli propozycja jest prowokacją?

Decyzja należy do gracza, ale jej echa będą później pobrzmiewać. Każdego ze spisujących opisano profesją i światopoglądem (przykładowo klasa pracująca sympatyzuje często z marksistami). Nie kierujemy żołnierzami, nasi ludzie mogą nie usłuchać rozkazu, a nawet opuścić grupę. Mają swoje opinie: część chce walczyć z reżimem pracą u podstaw, część przemocą, a część – pozornie kolaborować. Nasza w tym głowa, by pogodzić ten tygiel poglądów, a przy okazji: zadbać o spadające morale. By przypomnieć, po co w ogóle walczymy, poślemy podwładnych na nielegalne prywatki albo wystawy nieprawomyślnej sztuki.

Po każdej turze otrzymamy relację z postępów, może się jednak zdarzyć, że do któregoś spiskujących zapukało gestapo. Przesłuchanie niekoniecznie musi się skończyć aresztowaniem, ale tych, których reżim ma na oku, warto odstawić na boczny tor. Jeżeli bowiem wyłapią wszystkich, gra się skończy. – *Liczę jednak, że ludzie odejdą od komputera nie z poczuciem przegranej, ale ulgą, że ta historia się skończyła* – puentuje Friedrich. |CDA|

- PRODUCENT: FORESIGHT GAMES
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- MULTI: KOOPERACJA DLA CZTERECH OSÓB, TRYB RYWALIZACJI

TAKTYCZNA • CYBERPUNK • WŁASNORĘCZNE CELOWANIE

A teraz jak na ćwiczeniach: co by zrobił Welkin?

PROJECT HAVEN

Zwraca uwagę, że to nie do końca klon XCOM-a: **Cursian**

Współczesne XCOM-y to świetne gry i trudno się dziwić, że konkurencja na potęgę je kopiuje. Szkoda tylko, że mało kto próbuje choćby odrobinę rozwinąć spopularyzowaną przez Firaxis formułę. Foresight Games nie boi się zmian, a przy tym proponuje modny cyberpunkowy klimat.

Wreszcie się do czegoś te wszystkie pomniki przydadzą.

Z tymi nowościami nie wyraziłem się być może do końca jasno, bo w przeciwieństwie do systemu skradania się z Mutant Year Zero, nie ma tu nic, z czym nie zetknąłbym się wcześniej w innych turówkach. Nie zmienia to jednak faktu, że **łącząc znane skądinąd elementy, Project Haven staje się czymś zdecydowanie więcej niż XCOM z cyborgami**.

Cyberpunk Tactics

Zanim zaczniecie krytykować twórców za żerowanie na rozpętanej przez Redów cyberpunkowej modzie, powinniście wiedzieć, że prace nad Project Haven rozpoczęły się w 2015 roku, a więc na długo przed tym, jak Keanu Reeves przyprawił sporą część graczy o apopleksję swoim zapierającym dech w piersiach wystąpieniem(*).

Obecnie nie do końca wiadomo, o czym konkretnie będzie traktowała „dojrzała fabuła", ale jest pewne, że Haven City to typowa ponura metropolia przyszłości. Skorumpowane władze i liczne gangi prześcigają się w okradaniu zwykłych obywateli, a jedynym sposobem, by zapewnić sobie jako takie bezpieczeństwo, jest zatrudnienie grupy najemników. Waszym zadaniem jest poprowadzenie jednej z nich, a konkretniej Stalowych Smoków. Wzorem BattleTecha będziecie dbać o dobór zleceń, dobrostan ekipy, wyposażenie oraz masę innych szczegółów, które pozwolą waszym chłopcom i dziewczynom utrzymać się na powierzchni i pokazać konkurencji, kto tu rządzi.

Jak strzelasz, gamoniu! Daj mi ten karabin...

Na podstawowym poziomie walki nie odbiegają od utartego w ostatnich latach standardu, ale uwagę zwraca obietnica **zniszczalnego otoczenia**. Zamiast przebijać się przez szczelnie obstawiony korytarz można zrobić materiałami wybuchowymi dziurę w ścianie i zajść wrogów od tyłu. Portugalczycy nie sprecyzowali, jak to konkretnie będzie wyglądać, i coś mi mówi, że podobnie jak w XCOM-ach, nie ma co liczyć na zupełną dowolność, ale nawet jeśli „wybuchajki" przydadzą się tylko w niektórych miejscach, i tak drastycznie poszerzą możliwości taktyczne.

Jeśli w podobnych grach zawsze wkurzało was, że zaprawionym w bojach zabijakom zdarza się nie trafić w gościa oddalonego o trzy metry, tutaj będziecie mogli mieć pretensje tylko do siebie. **Kiedy przyjdzie do strzelania, kamera da nura za plecy wybranej postaci, a wy własnoręcznie namierzycie wroga.** Sądząc po widocznym na screenach gigantycznym celowniku, zdecydowano się na rozwiązanie rodem z Valkyria Chronicles: im lepszy strzelec, tym mniejszy wskaźnik, a zarazem precyzyjniejszy atak. To o tyle ważne, że lokalizacja trafienia odbija się na statystykach wroga. Trzeba przy tym pamiętać o odpowiedniej amunicji, bo zaliczenie kolejnych głów zda się na nic, jeśli wybrane pestki nie będą w stanie przebić pancerza.

Kiedy przyjdzie do strzelania, własnoręcznie namierzycie wroga.

Project Haven będzie jedną z niewielu gier taktycznych, przy których można się bawić z kumplami. **Jeśli najdzie was taka ochota, całą kampanię możecie ograć w czteroosobowej kooperacji**, a twórcy szykują też nieujawnione jeszcze tryby rywalizacji. Zła wiadomość jest taka, że nie podano choćby przybliżonej daty premiery, więc przyda się spora dawka cierpliwości. |CDA|

Turowa współpraca

Podoba wam się pomysł na kooperacyjną turówkę, ale nie chcecie czekać na premierę Project Haven? Nie ma problemu – zawsze możecie sięgnąć na przykład po obie części Divinity: Original Sin. O ile „jedynka" bez modów pozwala bawić się w ten sposób tylko dwóm osobom, kontynuacja podwaja tę liczbę. W mojej opinii jest też po prostu lepsza. Pod każdym względem, ale szczególnie w kwestiach fabularnych.

(*) Tak, wiem, że o Cyberpunku 2077 mówiło się już wcześniej, ale mam wrażenie, że właśnie po tym wydarzeniu rozpoczął się szał wokół gry Polaków.

- PRODUCENT: RIOT GAMES
- DATA WYDANIA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA BETĘ
- OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE

KARCIANKA • LEAGUE OF LEGENDS

Zagrywa Katarinę: **enki**

Lata lecą, gry się zmieniają, a Teemo to wciąż mały, wredny sk*iel.**

Pojawił się u przeciwnika na ręce już w pierwszej rundzie i przez to, że ma właściwość Elusive, nie mogłem zablokować jego ataku na mój Nexus zwyczajnym obrońcą. Teemo uderza za jeden i ma tyle samo punktów zdrowia, ale to nie w mocarnej pięści ani nieuchwytności leży jego siła, tylko w specjalnej umiejętności, która sprawia, że przy każdym udanym ataku, który przejdzie przez obronę przeciwnika, wrzuca w jego talię losowo pięć trujących grzybów. Podczas dociągania takiej karty nieszczęśnik po drugiej stronie traci tyle punktów zdrowia, ile siedziało na niej muchomorów.

Pech chciał, że zanim sam dobrałem zaklęcie, którym mogłem sobie wreszcie z sierściuchem poradzić, zdążył mnie trzepnąć trzykrotnie. A to sprawiło, że... Teemo wskoczył na wyższy poziom i automatycznie podwoił liczbę grzybów w moim decku. Sytuacja miała się zatem tak, że już samo sięganie po karty w każdej rundzie mogło mnie kosztować trzydzieści punktów zdrowia. Nexus każdego gracza, zaznaczę, ma ich zaledwie dwadzieścia. Istne szataństwo!

Ale zanim zagrałem...

...pierwsze, co zrobili, gdy pojawiłem się w europejskiej siedzibie Riotu w Dublinie, to zabrali mi telefon. No dobrze, nie zabrali, ale opakowali w zamykany na klips futerał i trzykrotnie zakazali nagrywać i relacjonować, co zobaczę – aż do obchodów 10-lecia LoL-a (te miały miejsce 16 października). Do stołówki udekorowanej plakatami czempionów, a także sloganem „Stay humble" oraz zachętą pieniężną do rekrutacji przez pracowników, schodziłem, wciąż zupełnie nie wiedząc, na co w zasadzie telepałem się przez pół Europy do Irlandii.

Gdzieś w głębi duszy myślałem, przyznam, że oto przede mną otworzy się zaraz nowy rozdział Teamfight Tactics jako produktu niezależnego od klienta League of Legends. Zupełnie nie spodziewałem się jednak, że zobaczę **grę, która jest już od trzech lat w produkcji** – historyczny tytuł, który już niedługo, zaledwie dekadę po jego powstaniu, na dobre uzasadni literkę „s" w nazwie kalifornijskiego studia.

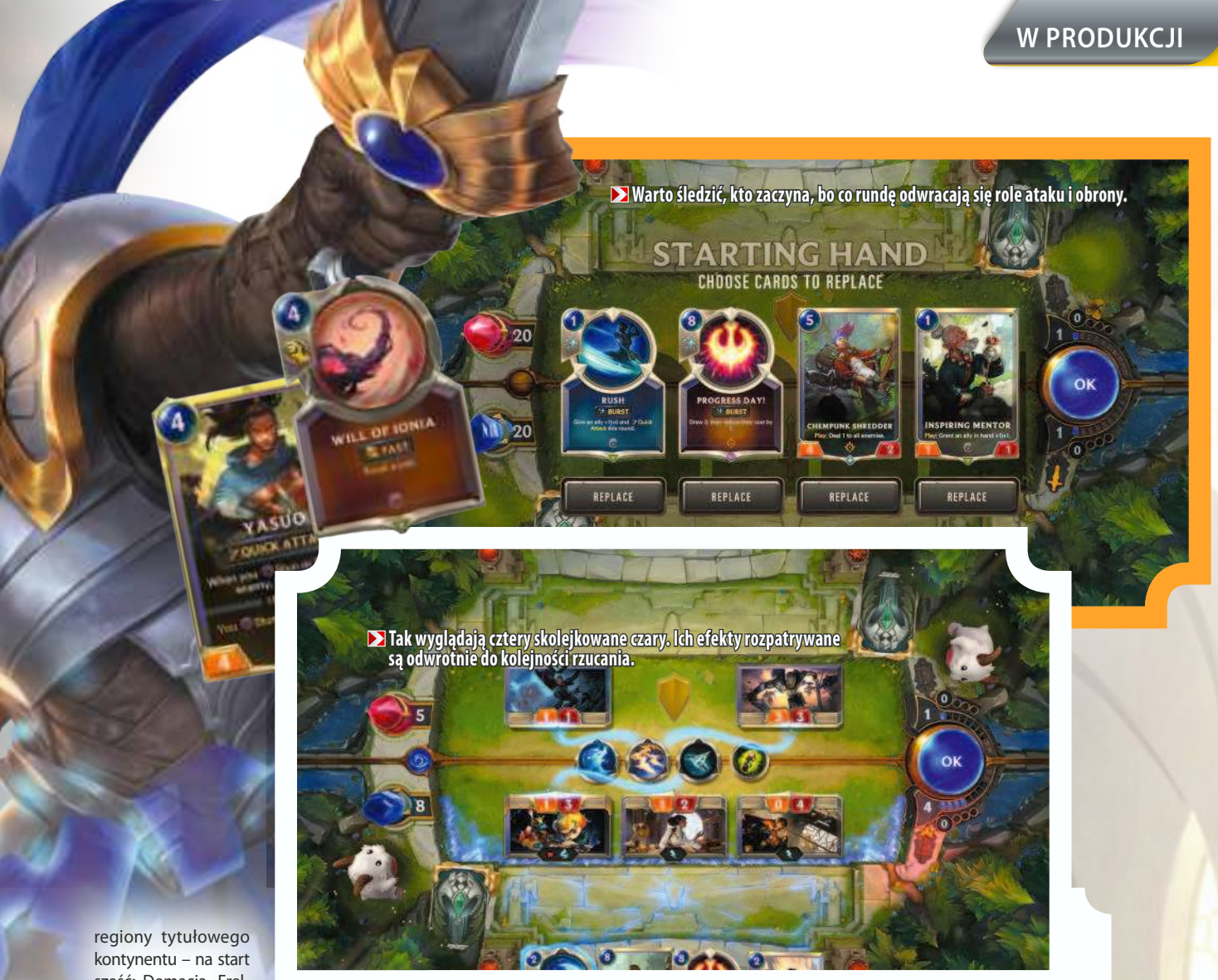
Magic: the Gathering + Hearthstone

Powyższy śródtytuł mówi wiele, ale nie wszystko. Legends of Runeterra to karcianka, która w teorii łączy wszystko to, co najlepsze z produkcji, które zdążyły już zagrzać miejsce na rynku (ze szczególnym uwzględnieniem MtG właśnie). Jednocześnie jednak całkowicie rezygnuje z nacisku na poszerzanie kolekcji poprzez kupowanie przez graczy paczek z losowymi kartami. No i oczywiście jest ściśle związana z tłem fabularnym League of Legends – w końcu to znani i lubiani czempioni z Runeterry grają w niej pierwsze skrzypce.

Riot po swojemu – i w całkowitej odwrotności od tego, co próbowało zrobić np. Valve z Artifactem – stawia na monetyzację poprzez kosmetykę i w zasadzie niewiele więcej poza nią. **Chcący wydać połowę oszczędności na to, by zgromadzić błyskawicznie jak najwięcej kart, odbiją się boleśnie od systemu limitowania zakupów, który po prostu pokaże im figę z makiem.** O tym, jak to wszystko ma w ogóle działać, przekonałem się podczas całodniowej sesji w Riocie, gdzie miałem zarówno okazję pograć w LoR (albo LoRT, zobaczymy, który skrót lepiej się przyjmie), jak i wypytać developerów o szczegóły całego przedsięwzięcia.

Nie ma nudy

Jeżeli chodzi o sprawy czysto matematyczne, w podstawowym trybie pojedynkowym Legends of Runeterra będziemy grać jeden na jednego przy użyciu talii 40 kart. Wśród nich znajdzie się miejsce na sześć kartoników z czempionami, resztę zaś wypełnią stronnicy oraz zaklęcia. Odpowiednikiem Magicowych frakcji są tutaj



Warto śledzić, kto zaczyna, bo co rundę odwracają się role ataku i obrony.

Tak wyglądają cztery skolejkowane czary. Ich efekty rozpatrywane są odwrotnie do kolejności rzucania.

regiony tytułowego kontynentu – na start sześć: Demacia, Freljord, Shadow Isles, Noxus, Ionia oraz Piltover razem z Zaunem (patrz: 24 wspaniałych). W kolejnych miesiącach i latach dojść ma po kolei reszta znanego świata Ligi Legend, ale na tym wyobraźnia twórców się nie kończy – głównie dzięki istnieniu skórkowych „alternatywnych uniwersów" pokroju Project czy K/DA. Do gry mają wejść również, rzecz jasna, kolejni czempioni – gdy zaś ich skład się nasyci, twórcy przewidują sezonowe rotacje zawartości. Ale wybiegamy daleko

Hardkorowa karcianka w uniwersum Ligi Legend.

w przyszłość, a o niej zadecyduje dopiero odbiór produkcji przez graczy. Tyle że **nie ma możliwości, żeby nie postawiła ona obecnego rynku rywalizacyjnych karcianek na głowie**.

Już od pierwszego wejrzenia bowiem rozgrywka w Legends of Runeterra jest niezwykle głęboka. Pierwsze półtorej godziny przy grze spędziłem, mieląc zwoje mózgowe przy trzynastu wieloetapowych samouczkach potrzebnych do tego, aby poznać dynamiczną, „konwersacyjną" naturę Magica, strukturę rozgrywanych rund. W odróżnieniu bowiem od Hearthstone'a i jego pobratymców tutaj praktycznie nie ma przestojów dla gracza, który pozbawiony jest inicjatywy. Zamiast iść odgrzewać sobie kotlet, gdy rywal przez długie 75 sekund kombinuje, jak by tu poradzić sobie z sytuacją na stole, obrońca co chwilę może odpowiadać swoją zagrywką i na bieżąco mieszać napastnikowi szyki.

Quick maths

Z Hearthstone'a zapożyczono przede wszystkim automatyczne zwiększanie się co rundę puli punktów many graczy (a także poniekąd żywe barwy i styl graficzny, choć to już raczej kwestia dziedzictwa wizualnego całego League of Legends). Jest tu jednak pewien twist – do trzech punktów niewykorzystanych w poprzedniej rundzie automatycznie przechowywane jest w następnej jako spell mana, czyli wyłącznie na potrzeby rzucania zaklęć. Jeżeli, innymi słowy, masz na ręce jakiś kartonik zagłady za osiem punktów, a jest dopiero czwarta runda, szybka matematyka wskazuje, że przy odpowiedniej oszczędności i pięciu punktach many w kolejnej, dasz radę rzucić owe zaklęcie na stół. Ale czy będzie warto?

Grube korzenie MtG-owe, z których wyrasta Legends of Runeterra, ujawniają się nie tylko w odrębnych fazach naprzemiennego zagrywania kart, wystawiania ich do walki i deklaracji, kto będzie blokował czyj atak. Trzy wypatrzone przeze mnie rodzaje zaklęć (slow, burst i fast) pozwalają do tego w różnych fazach... owych faz (mówiłem, że jest głębia!) buffować swych stronników, zadawać obrażenia tym po drugiej stronie, cofać jednych i drugich do rąk graczy i na domiar wszystkiego zbijać dopiero co zagrane czary oponentów. Wszystko to nabiera użytecznego sensu po rozegraniu owego tłustego zestawu »

Wynajdowanie współzależności przy budowaniu talii ma być rozrywką samą w sobie.

Animacje levelowania i specjalnych ataków już teraz dopieszczone są do perfekcji.

samouczków, ale zakładam, że **prawdziwą płynność w posługiwaniu się tym narzędziem gracze będą nabywali przez długie kilkadziesiąt (kilkaset?) rozgrywanych przez siebie starć**.

Ale czekaj, jest więcej!

Mając to wszystko w pamięci, nasze talie i tak będziemy składać nie pod stronników czy zaklęcia, tylko czempionów. A raczej pary czempionów – i to często z zupełnie różnych bajek. W założeniu owe sześć miejsc na karty bohaterów gracze powinni rozdzielić pomiędzy po trzy kopie zaledwie dwóch bohaterów. Oczywiście nikt nikomu nie zabroni wrzucenia w deck sześciorga różnych postaci, ale wówczas trudno jest przewidzieć, kogo kiedy wyciągniemy, a zatem jakie karty wsparcia najlepiej przydadzą się podczas pojedynku.

Weźmy jako przykład deck Braum/Vladimir. Wąsaty tarczownik z Freljordu to czysty tank, który nie zadaje obrażeń, ale za to leczy się po każdej rundzie do pełna. Krwiożerczy żniwiarz zaś podczas walki wykorzystuje zdrowie swoich sojuszników, by zadawać potężne obrażenia. Obaj znakomicie ze sobą współgrają, nawzajem spełniając warunki potrzebne do wskoczenia na wyższy level. Braum uczyni to, gdy odniesie 10 punktów obrażeń i przeżyje, a Vlad, gdy będzie świadkiem zranienia sojuszników odpowiednią liczbę razy. Czempioni levelują tylko raz podczas gry, zyskując lepsze statystyki i nowe, potężniejsze zdolności – pozostają w tym stanie nawet po śmierci i ponownym wystawieniu. I każdy dysponuje całkowicie innymi możliwościami taktycznymi.

Inny przykład, który sam zdążyłem z sukcesem wypróbować, to Fiora/Shen. Mistrzyni fechtunku z Demacii jest nietypową postacią nawet pośród samych czempionów, ponieważ może samodzielnie wygrać całe starcie niezależnie od stanu zdrowia wrogiego Nexusa – wystarczy, że przeżyje na tyle długo, by zabić cztery jednostki. Dwa pierwsze zabójstwa pozwalają jej wejść na wyższy poziom (który prócz wyższych statystyk daje ochronę przed pełnym resetem licznika) i wyobrażam sobie panikę w oczach oponenta za każdym razem, gdy będzie wystawiana do gry. Shen jest idealnym supportem dla niej, ponieważ po wystawieniu do ataku nakłada na sojusznika po prawej barierę (skojarzenia z ultem z LoL-a jak najbardziej poprawne). Jeśli owym sojusznikiem będzie Fiora, pozwoli jej to zabić wroga, i zniwelować ewentualne obrażenia odwetowe, które rozbiją się na owej tarczy. **Już sama perspektywa wynajdowania**

24 wspaniałych

W dniu premiery będzie dostępnych 24 poniższych czempionów z 6 regionów Runeterry. W przyszłości zwiększy się zarówno liczba frakcji, jak i postaci reprezentujących każdą z nich.

DEMACIA	SHADOW ISLES	FRELJORD	IONIA	NOXUS	PILTOVER I ZAUN
Fiora	Elise	Anivia	Karma	Darius	Ezreal
Garen	Hecarim	Ashe	Shen	Draven	Heimerdinger
Lucian	Kalista	Braum	Yasuo	Katarina	Jinx
Lux	Thresh	Tryndamere	Zed	Vladimir	Teemo

Doświadczenie za questy wspomoże w odkrywaniu kart wybranego regionu.

przez graczy tego typu zależności sprawia, że warto czekać na Legends of Runeterra z ekscytacją.

Dzień zwycięstwa

Domyślnie karty zdobywać będziemy, jak wspomniałem, bez sięgania do portfela. Riot chce uczynić jeden dzień każdego tygodnia specjalnym – takim, w którym otwierać się będzie skarbiec z nagrodami za rozgrywkę z całych poprzednich siedmiu dni. W założeniu ma to dodatkowo wyrównać szanse graczy, którzy rewolucji w swych taliach dokonywać będą w tym samym momencie. Aby zaś mieć jako taką kontrolę nad tym, jakiego rodzaju kartoniki wpadną nam w ręce, będziemy również zbierać doświadczenie w eksploracji wybranego w danej chwili regionu. Jeżeli będziemy chcieli wzmocnić naszego Luciana poprzez wrzucenie w talię kilku kart z Senną albo dobrać kilka zaklęć do gry Lux, warto będzie wybrać Demację. Zorientowani na likwidowanie wrogów i wspieranie w tym Thresha, znajdą więcej dla siebie, levelując Shadow Isles i tak dalej...

W walce ze zbytnim wpływem machiny losującej Riot idzie dalej, umożliwiając zdobywanie (za grę lub w ograniczonej liczbie za pieniądze) tzw. dzikich kart. Te będą miały określoną rzadkość i, konstruując swoje decki, da radę je wymienić na konkretne karty tej samej rzadkości. A skoro wspominamy już o RNG, a zwłaszcza losowych efektach kart, **entuzjaści totolotka będą musieli się zadowolić w zasadzie wyłącznie talią z Piltover i Zaun. Reszta zdaje się stronić od hazardu, jak tylko może.**

Hej, ciotka!

Twórcy chcą łatać grę co miesiąc, w pierwszych fazach bety skupiając się na ogólnym odbiorze społeczności i stopniowym dodawaniu elementów rozgrywki. Będą to, chociażby, ekspedycje, czyli tutejszy tryb draftowy, ale także singlowe łamigłówki. Kampanii czy scenariuszy na razie brak, choć np. ewolucja jednej z demacianskich stronniczek, Cithrii, z rekruta do bohaterki wojennej – przedstawiona na dwóch kartach – pozwala zakładać, że gdzieś w tle tego wszystkiego pojawi się przynajmniej jakiś zalążek fabuły.

Legends of Runeterra w ogóle zapowiada się jako gratka dla fanów snutych przez Riot opowieści o świecie Ashe, Yasuo, Hecarima i reszty czempionów. Wśród postaci pobocznych znajdziemy m.in. wspomnianą Sennę, Tiannę (znaną z komiksów ciotkę Lux i Garena) czy np. Yone, kumpla Yasuo z Ionii. No i poro. Całe zastępy poro!

Jeszcze więcej gier (i nie tylko)!

Na koniec pokazu w Dublinie Riot wyciągnął metaforyczny minigun Jinx i wystrzelał z niego cały magazynek ostrej newsowej amunicji. Oto projekty, na powstanie których poszły wszystkie nasze ciężko zarobione (i wydane na skórki w LoL-u) pieniądze:

- **League of Legends Wild Rift – innymi słowy, LoL na konsole i telefony, z crossplayem między owymi platformami (ale nie PC, rzecz jasna);**
- **Project L – zapowiedziana już dawno temu i potwierdzona na ostatnim EVO bijatyka z postaciami z LoL-a autorstwa kupionego przez Riot Radiant Entertainment;**
- **Project A – hardkorowy taktyczny FPS spoza uniwersum League of Legends. Stylizowana grafika typu Overwatch z głęboką drużynową rozgrywką pokroju Rainbox Six Siege;**
- **Arcane – pełnometrażowy film animowany w uniwersum LoL-a, który ma przywrócić wiarę w kinematografię opartą na światach z gier.**

His palms are sweaty

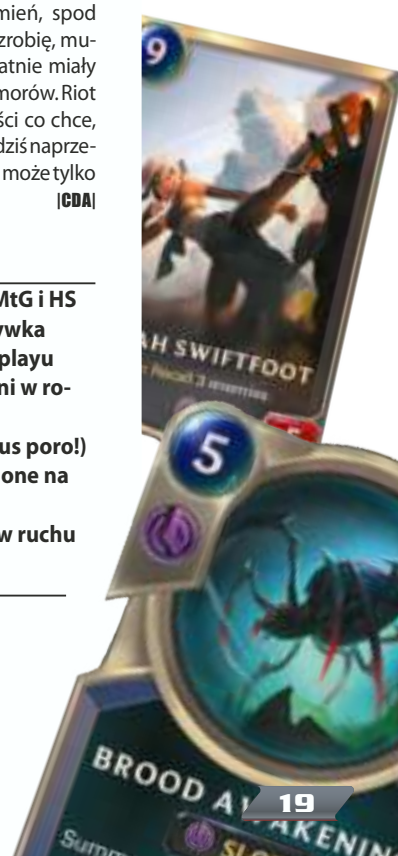
A tymczasem moja rozgrywka z grzybicznym demonem Teemo osiągnęła moment kulminacyjny. Szczur właśnie zjechał mnie do jednego punktu zdrowia. Na ręce i stole mam już wreszcie skład zdolny w jednej turze posłać go i jego popleczników z powrotem pod kamień, spod którego wyleźli, ale zanim to zrobię, muszę dociągnąć kartę. Trzy ostatnie miały na sobie w sumie pięć muchomorów. Riot może sobie mówić o losowości co chce, odżegnywać się, jak może, ale dziś naprzeciw LoL-owego szatana stanąć może tylko RNGesus... **|CDA|**

CIESZY

- **znakomite połączenie MtG i HS**
- **„konwersacyjna" rozgrywka**
- **niezwykła głębia gameplayu**
- **znani i lubiani czempioni w rolach głównych**
- **a także masa innych (plus poro!)**
- **mikropłatności nastawione na kosmetykę**
- **fantastycznie wygląda w ruchu**

NIEPOKOI

- **czy 24 postaci na start wystarczy, by stworzyć zróżnicowaną metę**
- **brak pełnoprawnego trybu single**



- PRODUCENT: YAGER
- DATA WYDANIA: NAJPEWNIEJ W TYM ROKU
- JAK ZAGRAĆ: ZAPISAĆ SIĘ DO OTWARTYCH TESTÓW W EPIC STORE
- OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE, SEASON PASS

BATTLE ROYALE • QUESTY • SF • FREE-TO-PLAY

JUŻ GRALIŚMY!

THE CYCLE

Został górnikiem: Krigore

Kto powiedział, że battle royale musi sprowadzać się do wyrzynania konkurencji na coraz mniejszym obszarze gry? Na pewno nie niemieckie studio Yager. Ich gra – The Cycle – stara się przełamać ten nieco już skostniały schemat.

Żeby tu wygrać, wcale nie musimy zabijać. Gra łączy bowiem typowe dla gatunku potyczki z innymi graczami z... systemem questów, za wypełnianie których zdobywamy punkty – a w ostatecznym rozrachunku to właśnie te mówią nam, kto jest najlepszy. PvP może okazać się nieuniknione, jeśli zmuszą nas do tego okoliczności – równie dobrze jednak możemy skupić się na wykonywaniu zadań, nie wadząc nikomu i nie prowokując niepotrzebnej agresji. Oczywiście w dalszym ciągu można zwyciężać, odstrzeliwując konkurencję – za to też wpadają na nasze konto punkty. Tyle że **naparzanie we wszystko, co się rusza, nie zawsze jest tu opłacalne**. Dobry gracz szuka w The Cycle balansu pomiędzy PvP a PvE, upatrując po prostu najlepszych okazji do zrobienia konkurencji na szaro i uzyskania jak najwyższej liczby punktów.

Poniekąd tłumaczy to stojąca za zabawą warstwa fabularna. Jesteśmy tu górnikami, którzy podpisują kontrakty z korporacjami. Udajemy się na planetę, której cykl pogodowy wyklucza dłuższą bytność na powierzchni. Trzeba spaść z orbity, zrobić, co się da, i w te pędy ewakuować się ponad niegościnną atmosferę. Musimy to zrobić, jeśli chcemy przeżyć: planeta wydaje się bowiem

Wykonywanie zadań wiąże się z koniecznością walki z mieszkańcami planety.

Za zbieraną gotówkę kupujemy wyposażenie, które podnosi nasze szanse na zwycięstwo.

mieć na homo sapiens alergię. **Im dłużej przebywamy na powierzchni, tym nieprzyjemniej się robi**: pogoda zaczyna się załamywać, pojawiają się coraz mocniejsi przedstawiciele lokalnej fauny, do tego w coraz większej liczbie. Słowem – jak nie uciekniemy, to czeka nas niechybna śmierć.

Pogarszające się warunki pogodowe wraz z upływającym czasem rozgrywki to odpowiednik zawężającego się pola gry. Tutaj musimy zdążyć na prom ewakuacyjny, który odlatuje o ściśle wyznaczonej godzinie – rundy są więc ograniczone czasowo. Wraz z kolejnymi minutami grający w naturalny sposób zaczynają kierować się w stronę rzeczonego statku – im później, tym trudniejsze może się okazać dotarcie na miejsce zbiórki. Jak na ironię, gra science fiction pokazuje, że ten sam efekt, co w innych, nawet tych silących się na realizm grach battle royale można osiągnąć w sposób naturalny, bez stawiania sztucznych ścian ognia czy innych pól siłowych.

Zadania, nie walka

Wspomniane questy – czy też kontrakty, jak nazywają je twórcy gry – to zestaw zadań dostępnych od początku rozgrywki. Dobierane są losowo z grupy dwunastu i możemy zacząć je wypełniać od pierwszych chwil. To, na przykład, wydobywanie rozsianych po mapie kryształów, zbieranie grzybów czy uruchamianie dronów lub stacji przekaźnikowych. Każdorazowy sukces w tej materii ma dwojaki skutek: zyskujemy punkty potrzebne do zwycięstwa, ale też na nasze konto wpada gotówka, którą możemy spożytkować na doposażenie się. To uzbrojenie, ale i różnego rodzaju wyposażenie, jak choćby tarcze, wieżyczki strzelnicze czy nawet pojazdy lub zdolności.

To nie Modern Warfare czy PUBG – **żeby pokonać wroga, trzeba się dość solidnie nastrzelać**. W początkowych minutach z tego powodu też dość łatwo uciec. PvP sprowadza się więc do dylematu: wdawać się w strzelaniny i tracić czas czy jednak spożytkować go najpierw na zgromadzenie materiałów, zwiększając tym samym szanse powodzenia całej misji? To jedna z największych zalet gry: tu trzeba myśleć, cały czas obserwując rozwój sytuacji, a w razie potrzeby – jeśli tylko gramy samotnie – próbować się ratować, zawierając tymczasowe sojusze. **Gra daje nam bowiem możliwość zawiązywania doraźnych paktów i grania w naprędce skonstruowanych parach.** Znów jednak trzeba wziąć pod rozwagę fakt, czy w ten sposób nie pomagamy mocniejszemu od siebie i równocześnie nie odcinamy sobie drogi do zwycięstwa. Oczywiście są też mecze dla par i czwórek – pod tym względem The Cycle nie różni się od konkurencji.

Jak przystało na grę sieciową, dostajemy sporo gratów do odblokowania. Jest to nie tylko cały arsenał broni, ale i różnego rodzaju elementy stroju i ozdobniki pełniące funkcję prestiżową. Są też moduły do uzbrojenia, które tworzymy sobie, korzystając ze zbieranych podczas gry

To oryginalna próba złamania schematu battle royale.

Grając samotnie, można nawiązywać doraźne sojusze z innymi graczami. Łatwiej wypełnić zadania, ale też trudniej przeżyć: przymierze oznacza rezygnację z pancerza naszej postaci.

Powalone stwory pozostawiają niewielkie ilości gotówki.

THE CYCLE

Yager

To niemieckie studio, które powstało w 1999 roku. Miejsce w pamięci graczy znalazło w 2012 roku, wypuszczając niesamowitą pod względem fabuły grę Spec Ops: The Line. Od tamtego czasu twórcy postanowili przesiąść się na gry toczące się w sieci, a tworząc The Cycle, próbują zagospodarować doświadczenia zebrane przy Dreadnought z 2017 roku. Choć pod wieloma względami była ona zupełnie inna od omawianego tu shootera, to i tak pozwoliła zebrać doświadczenie, które procentuje przy The Cycle – a przynajmniej tak stwierdzili moi rozmówcy.

surowców. Całość wyposażenia jest podzielona między trzy frakcje, grając w barwach których, gromadzimy doświadczenie i uzyskujemy z biegiem czasu dostęp do coraz lepszych zabawek. The Cycle **ma więc potencjał do zapewnienia rozgrywki na długie tygodnie. Trzeba się tylko przełamać, bo bariera wejścia może dla wielu okazać się zbyt wysoka.**

Cykliczne poprawki

Tym, co może od The Cycle odrzucać, są niejasno sformułowane cele gry. To shooter battle royale z questami – i na początku trochę nie wiadomo, jak w niego grać. Czy skupić się na zadaniach? A może raczej strzelać do innych graczy? Oryginalna formuła zabawy może w pierwszych minutach wywołać dezorientację, szczególnie wśród graczy nawykłych do innych, bardziej tradycyjnych gier PUBG-opodobnych. W odnalezieniu się nie pomaga przećpany informacjami interfejs użytkownika. Dość nieczytelne jest też pole walki: gdy robi się gorąco, spośród atakującej nas chmary osobliwych stworów (te atakują z bliska lub z daleka przy użyciu różnego rodzaju ataków z grubsza oparty tych na żywiołach) trudno wyłuskać nie tylko innych graczy, ale i sojuszników. Swoją drogą mam wrażenie, że zamieszanie z tym związane trochę premiuje PvP.

Niezbyt czytelna jest także minimapa, która w praktyce pozwala na bardzo pobieżną orientację w terenie. Innego rozwiązania wymagają według mnie także pojazdy. Po zgromadzeniu odpowiedniej gotówki możemy je co prawda wezwać od ręki, ale potem, po ich opuszczeniu, stają się niemal niewidzialne, co sprawia, że trafić do nich ponownie – szczególnie już, gdy wokół toczy się walka – jest dość trudno. Twórcy mówią, że podyktowane jest to koniecznością ich ochrony: wehikuły są bowiem podatne na zniszczenia – koniec końców jednak przynosi to więcej problemów niż korzyści, bo zamiast śmigać do punktu ewakuacyjnego, rozglądamy się często w panice, szukając miejsca, gdzie wcześniej zaparkowaliśmy.

The Cycle jest bardzo ciekawym eksperymentem. Na pewno powinien przekonać do siebie ludzi, którzy chcą pograć w sieci, ale niekoniecznie pragną od razu rzucić się w wir walki z innymi. Czy taki pomysł na rozgrywkę spodoba się szerszemu gronu? Dziś trudno cokolwiek wyrokować. Na pewno cieszy sposób, w jaki twórcy pracują nad grą – **The Cycle powstaje w ścisłej współpracy z grającymi, którzy swymi uwagami na bieżąco pomagają studiu obrać odpowiedni kierunek**. Co ważne, Yager szybko reaguje na sygnały płynące ze społeczności: jeśli coś nie działa lub działa źle, zespół szybko naprawia niedoróbki lub wprowadza pożądane funkcje niemal od ręki, a aktualizacje pojawiają bardzo często. To świetne podejście, które równocześnie pokazuje, że gra żyje i się rozwija – a już samo to przecież sprawia, że na The Cycle warto rzucić okiem. |CDA|

By wygrać, trzeba szukać równowagi między PvP a PvE.

CIESZY

- **oryginalna formuła battle royale**
- **różne drogi do zwycięstwa**
- **zróżnicowane uzbrojenie i wyposażenie**
- **interakcje z innymi graczami**

NIEPOKOI

- **stosunkowo wysoka bariera wejścia**
- **nie zawsze czytelny interfejs, szczególnie w ogniu walki**
- **czy na dłuższą metę twórcom uda się odpowiednio zbalansować rozgrywkę?**

Rozrywka na wyciągnięcie ręki

SAMSUNG

LU28E570DS/EN

Monitor 28" 4K UHD

999.–

Komfortowa praca i zabawa dzięki przekątnej ekranu 28" . Niewiarygodnie żywy i ostry obraz w rozdzielczości 4K UHD 3840 x 2160. Brak efektu smużenia dzięki czasowi reakcji wynoszącemu jedynie 1 ms. Monitor podłączysz do komputera za pomocą złącza HDMI lub DisplayPort. Zadbaj o swój komfort i zdrowy wzrok z technologią Flicker Free. Tryb Eye Saver redukuje emisję światła niebieskiego - najbardziej męczącego wzrok. Użyj MagicAngle i każdy film obejrzyj w najwyższej jakości bez względu na miejsce z jakiego oglądasz. Pracuj, a w rogu oglądaj relację z meczu, wykorzystując funkcję Obraz w obrazie (PiP). Wykorzystaj monitor dla dwóch komputerów z funkcją Picture-by-Picture (PBP). Dzięki otworom w standardzie VESA masz możliwość montażu monitora na ścianie. Wysublimowana konstrukcja w matowej czerni i stojak w kształcie litery T z metalowym wykończeniem.

Asortyment w podanych cenach dostępny od 22.10 do 21.11.2019 r. lub do wyczerpania zapasów. Podane informacje nie stanowią oferty w rozumieniu art. 66 § 1 k.c. Asortyment dostępny w sklepie internetowym mediamarkt.pl oraz w wybranych sklepach stacjonarnych MediaMarkt.

mediamarkt.pl

MediaMarkt®

- PRODUCENT: INXILE ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: WIOSNA 2020
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

IZOMETRYCZNY RPG • TURY • APOKALIPSA • PADA ŚNIEG

JUŻ GRALIŚMY!

Po śmierci w niebios przybył pustkowie: **Mateusz „Papkin" Witczak**

inXile wciąż prowadzi swojego konia, ale dzięki przejęciu przez Microsoft nie musi martwić się, czy do pierwszego starczy mu na podkowy i owies. W efekcie klacz biegnie szybciej, a inni kowboje częściej się odzywają.

WASTELAND™ 3

Kolorado, stan klimatycznych ekstremów, Gór Skalistych, rodeo i kultowych westernów... a zarazem – zapewnia mnie reżyser gry, Tim Campbell – niezła scenografia dla postapokaliptycznego Wastelanda, który **wraz z trzecią częścią wyprowadził się z piaszczystej Arizony**. – *Taktyczna turowa walka, system wyborów i konsekwencji, reaktywność, ogromna historia...* – wylicza developer – *to wszystko tu zostało, a w dodatku zostało pogłębione. W dodatku gra stała się łatwiejsza dla użytkownika* – reklamuje. A choć na lukier reaguję alergicznie, po godzinnym demie muszę przyznać mu rację.

Dowód, że dziś erpegi robi się inaczej niż 5 lat temu.

Campbell tłumaczy, że pomysł na kształt świata wziął się z amerykańskich lęków przed „dniem zagłady". – *Niektórzy myślą: „O mój Boże, zaraz tu będą Rosjanie, potrzebuję, żeby mój schron był gotowy, potrzebuję spluwy"... i niespodziewanie ten dzień faktycznie nadszedł.* Ci, którzy zawczasu przygotowali się na apokalipsę, zostali wkrótce rozgrywającymi na politycznej mapie okolicy. Najlepszym z preppersów był Patriarcha, przez długi czas władający stanem niepodzielnie, acz dziś mierzący się z wojną domową. Właśnie on zleca rangerom odnalezienie swojego syna, w zamian obiecując zasoby na odbudowę struktur. Przeprawa nie będzie łatwa, bo latorośl obraca się w towarzystwie narkotykowego gangu. W dodatku choć Victor stanowi dla ojca spory kłopot, to musimy go ująć żywcem.

Nie ma wody na pustyni (jest śnieg)

Czołg mknie po prześlicznej mapie, wzbijając tumany białego puchu; widoczność ogranicza śnieżyca, rozświetlana płomieniami ognisk i wyładowaniami. Melancholijną balladę przerywa kapral Wilson nadający przez radio rozpaczliwy komunikat. Vic pochwycił grupę strażników i przetrzymuje ich w niegdyś luksusowym kurorcie w Aspen. Docieram na miejsce z lekko rozchylonymi ustami. **Kontrast pomiędzy dopieszczoną mapą Kolorado a surowizną Arizony jest – podobnie jak trzaskające w tle pioruny – szokujący.**

W obsadzie meldują się: protagonista (szturmowiec), Doc Nails (medyk), Banshee (snajper) oraz Scotchmo (dobrze znany z poprzedniczki bezdomny, podbierający nam z ekwipunku gorzałę). W oczy rzuca się interfejs – oszczędniejszy i czytelniejszy (z prawego rogu ekranu zniknął notatnik). No i bardziej funkcjonalny; przechadzających się po kurorcie gangusów otaczają – podobnie jak w Mutant Year Zero – czerwone kręgi symbolizujące zasięg ich widzenia. Skrywam się za beczkami, umieszczam snajperkę na wieży strażniczej...

Atak jest mniej chaotyczny niż pięć lat temu. Głównie dzięki reformie inicjatywy. „Dwójka" wyznaczała (na podstawie statystyk), kto będzie atakował w jakiej kolejności. „Trójka" dzieli potyczkę na turę przeciwnika i turę gracza (który może swobodnie przerzucać się między członkami drużyny). Pozwala to na skuteczniejsze flankowanie i lepszą koordynację.

Wymiana ognia trwa, gdy wtem zza moich pleców wynurza się, żywo gestykulując, Campbell. Przez muzykę w słuchawkach nie słyszę, co mówi, ale dostrzegam, że palcem wskazuje na jedną z ikon. Gdy klikam, okazuje się, że **podczas potyczki mogę wykorzystać również... czołg**, którym dotarłem na miejsce. Kodiak, bo o nim mowa, to zaś wielki sojusznik. Nie tylko w kategoriach gabarytów; pojazd niby rusza się ospale, ale może posłużyć strażnikom pustkowi za mobilną osłonę,

Drugi Wasteland miał w sobie spory ładunek nostalgii. Trzeci elektryzuje reformami.

Na drugim Wastelandzie nieco się sparzyliśmy. Trzeci ma budzić wyłącznie ciepłe emocje.

a oponentów zwyczajnie rozjechać. W dodatku jak wystrzeli – to wystrzeli! (Równając z ziemią beczki i ściany).

Aspen Extreme

Trup szybko stygnie, stąd biorę się za zwiedzanie ośrodka. Przekomarzanki przerywa emisja kasety, z której dowiaduję się nieco o historii obiektu. Potem następuje cisza spędzona na przeszukiwaniu skrzynek z karabinami energetycznymi, hełmem płetwonurka (z zaskakująco dobrymi statystykami) i wodą ognistą. Kodiak nie mieści się na wąskiej kładce, stąd drużyna rusza dalej bez jego wsparcia ogniowego. Z eteru wynurza się psychopatyczny Vic, który przez radio każe mi podążać za znakami. Strzałki prowadzące do celu taktownie bowiem wymalował. Zresztą krwią rezydentów kurortu.

A choć syn swego ojca nie należy do zagadkowych, eksplorację uatrakcyjniają właśnie zagadki. By dotrzeć do celu, muszę prześledzić sieć zasilania, aby – stanąwszy na odpowiednich platformach – odłączyć blokujące przejście miotacze ognia. Prościzna. **Trudniejsze mają być dylematy moralne**, przykładowo: co zrobić z umierającym bogaczem, który prosi nas o pomoc w eutanazji? Gdy rozmawiamy, kamera zjeżdża w dół, ukazując mimikę i gestykulację rozmówcy. Każdą linię dialogową tym razem udźwiękowiono, a opisy udręk enpeca są niezwykle kompaktowe. Zaraz do tego zresztą wrócimy, bo to zwiastun ciekawego trendu w średniobudżetowych erpegach.

Kilka walk z bomberami, mechanicznymi pająkami i wieżyczkami strażniczymi później trafiam na obstawę siedziby Vica. Szczęśliwie, wrodzona lekkomyślność (oraz nabyta miłość do substancji psychoaktywnych) pozwalają mi przekonać gang, że ze mnie to swój chłop, gamzam grypsem i nie jestem chart albo bury. Wziąwszy halucynogeny, bezkrwawo przeprawiam się przed oblicze problematycznego dziedzica. Ów, fioletowowłosy, z tatuażami biegnącymi po całej twarzy, karykaturalną mimiką i gestykulacją, mógłby być postacią z kreskówki. Mam szansę zmusić go do współpracy podstępem, pochlebstwem, kłamstwem albo – korzystając z wiedzy medycznej – wytłumaczyć, że dieta na bazie psychodelików nieszczególnie mu służy. Nie udaje się. Szalony dyskutant strzela sobie w głowę, co raczej nie przysporzy rangerom przychylności Patriarchy...

Brian Fargo, szef inXile, czuwa w gotowości. Zagaja: – *Możesz go* (Vica – dop. red.) *zaaresztować, zabić... ale i przekonać, by dołączył do twojej drużyny. Jeśli dołączy, to dobrze, wszyscy w Kolorado się go boją, będzie stanowił zagrożenie... a sam się z wami nieźle zabawi.* Z drugiej jednak strony, tłumaczy developer, jego obecność zamknie sporo dróg. – *Nawet jak wrócisz z nim do Patriarchy, nie będzie mógł uwierzyć, że włączyłeś go do składu... Mamy setki, jeśli nie tysiące kwestii dialogowych, które zmodyfikowaliśmy dla tej jednej decyzji.*

Otwarty dialog

Po premierze Tides of Numenera Brian stwierdził (w rozmowie z PCGamesN), że kiepski zbyt tytułu był związany z niezrozumieniem czasów przez jego developerów. Ze swoim milionem słów do przeczytania, Torment kiepsko prezentował się na streamach i nagraniach z rozgrywki. Projektant obiecał wówczas, że **Wasteland 3 ucieknie od suchych opisów, stawiając na interakcje między postaciami**. Dziś mówi: – *Czytanie jest świetne... ale aktor i jego kreacja wznoszą grę na kolejny poziom. RPG ma ci pozwolić zapomnieć, że siedzisz w fotelu przed monitorem. Udźwiękowienie bywa tu potężniejsze od oprawy graficznej.*

Nie ukrywa również, że decyzje tak o pełnym dubbingu, jak i co-opie (który pojawi się serii po raz pierwszy) podjął, czując na karku oddech konkurencji. – *Po roku 2012 dokonała się niesamowita zmiana. Kiedy ja, Larian i Obsidian crowdfundowaliśmy nasze gry, kosztowały one kilka milionów dolarów. Teraz budżety wynoszą 15-25 milionów... a nawet nie zbliżamy się do CD Projektu, który wydał 50 milionów.* Campbell chwali sobie natomiast, że studiu udało się znaleźć artystyczny mecenat. – *Pomogło nam, że na pokładzie pojawił się Microsoft. Mówię szczerze: to świetna wiadomość. Więcej czasu, więcej pieniędzy, to się zawsze przyda.* |CDA|

CIESZY

- **mniej chaotyczna walka, moc korekt mechaniki**
- **piękniejsza oprawa, lepsza reżyseria, udźwiękowienie wszystkich kwestii**
- **Mark Morgan to wciąż ekspert w industrialnych, oszczędnych brzmieniach**

NIEPOKOI

- **wciąż mam w pamięci Hollywood. Liczę, że obejdzie się bez podobnie zabugowanej końcówki**

Drugi Wasteland był światełkiem w kickstarterowym tunelu. Trzeci otrzymał zielone światło na Figu.

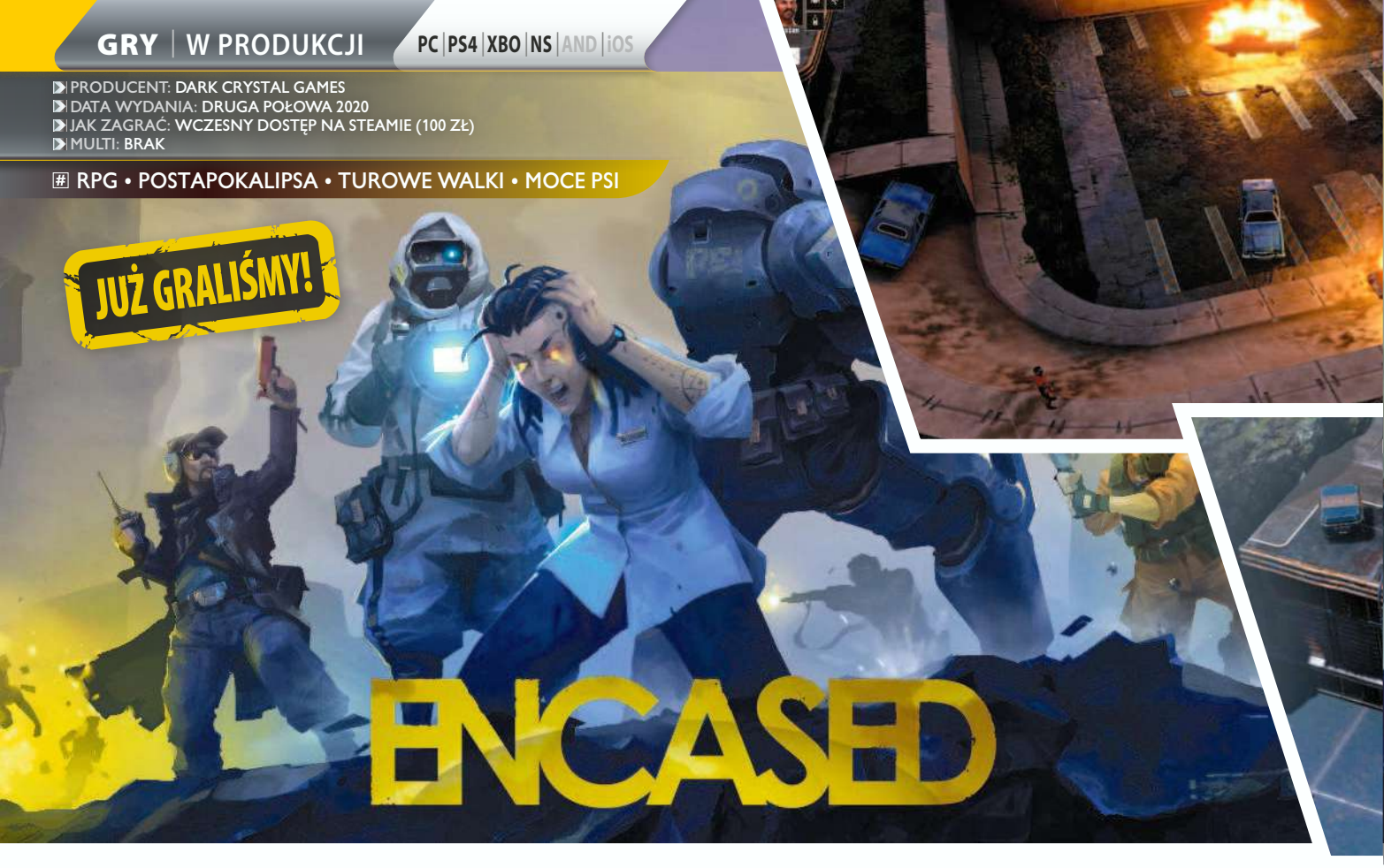
Małe, a cieszy

Wasteland 3 wietrzy mechanizmy poprzednika, wyraźnie stawiając na prostotę. Przykładowo część umiejętności skonsolidowano. W drugiej odsłonie mieliśmy trzy skille – broń sieczna, broń obuchowa i bijatyka – które w „trzeciej" mieszczą się pod „walką wręcz". Zadbano też o wygodę użytkownika. Przykładowo, gdy chcemy otworzyć zamek, nie musimy wybierać najbieglejszej postaci, klikać na skrzynię prawym przyciskiem myszy i wybierać zdolności z okna. Wystarczy najechać kursorem na pojemnik, a gra sama przewidzi, co chcemy z nim zrobić, i dobierze z grona rangerów najlepszego ślusarza.

PRODUCENT: DARK CRYSTAL GAMES
DATA WYDANIA: DRUGA POŁOWA 2020
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (100 ZŁ)
MULTI: BRAK

RPG • POSTAPOKALIPSA • TUROWE WALKI • MOCE PSI

JUŻ GRALIŚMY!



Radzi się wstrzymać: **Cursian**

Przy okazji niedawnej zapowiedzi zachwycałem się ogromnym potencjałem Encased i dziś podtrzymuję tę opinię, ale na waszym miejscu odpuściłbym sobie wczesny dostęp.

Dlaczego? Bo jak większość wypuszczanych w jego ramach gier, dzieło Rosjan ma jeszcze masę braków i zmaga się z poważnymi problemami natury technicznej. Zawiesza się, funduje niezapowiedziane wizyty na pulpicie, gubi elementy interfejsu i tak dalej. Po co psuć sobie pierwsze wrażenie i użerać się z upierdliwymi bugami, skoro można poczekać? Tym bardziej że jest na

Rdzeń rozgrywki jest zdrowy, ale sugeruję poczekać na ostateczną premierę.

co, bo **jeśli twórcom uda się okiełznać początkowy bałagan, otrzymamy kawał solidnego erpega w starym stylu**.

Pustynny raj

Na początek pozwolę sobie przypomnieć założenia fabularne. Akcja Encased rozgrywa się w alternatywnej wersji lat 70. ubiegłego wieku. Różnica polega na tym, że zamiast drżeć w obawie przed atomową pożogą obywatele skupiają się na gremialnym snuciu marzeń o świetlanej przyszłości. Nie w ramach komunizmu czy kapitalizmu, to już przecież było, ale pod opiekuńczymi skrzydłami korporacji CRONUS.

Przedstawiciele międzynarodowego molocha przejęli bowiem kontrolę nad Kopułą, czyli tajemniczą konstrukcją odnalezioną niedawno w sercu pustyni. Okazało się, że budowla skrywa oszołamiające sekrety i niebywałe technologie, które mogą pchnąć ludzkość na zupełnie nowe tory. Wieść o odkryciu szybko dotarła pod strzechy, a miasta i wioski zostały opanowane przez plotki o rychłym opracowaniu niewyczerpalnych źródeł energii, leków na wszelkie choroby i innych cudów, z pigułkami na nieśmiertelność włącznie. Trudno się dziwić, że CRONUS nie może narzekać na brak kandydatów do pracy. Co bystrzejsi zadają sobie jednak pytanie: dlaczego u licha jest to podróż w jedną stronę? Co tam tak naprawdę się dzieje, że przekraczając bramy kompleksu, godzisz się z tym, że już nigdy go nie opuścisz?

Mógłbym siedzieć tu i przekonywać, że fabuła jest tak obiecująca, jak się wydaje, ale prawda jest taka, że po kilku godzinach spędzonych z grą trudno cokolwiek wyrokować. **Fragment, który widziałem, był dość przyjemny w odbiorze, ale nie zaskakiwał niczym szczególnym.** Po odbyciu szybkiego treningu otrzymałem misję nawiązania kontaktu z pobliską bazą, której obsługa od dłuższego czasu nie daje znaku życia. Na miejscu okazało się oczywiście, że coś poszło Bardzo Źle i muszę posprzątać zastany bajzel. Nic nowego, ale da się grać. Dalej ma być podobno lepiej.

Zbrodnia popłaca. Czasami.

To, co w Encased wydaje się naprawdę dobre, to **spora swoboda w rozwiązywaniu problemów**. Zacznijmy od tego, że tworząc postać, można zdecydować się na jedno z pięciu stronnictw. Wybór nie ma wpływu na zdolności, ale na to, jak odbierają cię ludzie, i owszem. Jako że postanowiłem wcielić się w skazańca, nie mogłem liczyć na ulgowe traktowanie, z którym spotkałbym się jako menadżer. Mój przydziałowy sprzęt również nie imponował, a na dodatek częściowo musiałem za niego zapłacić. Nie trzeba było jednak długo czekać, by przekonać się, że bycie wyrzutkiem ma swoje dobre strony. Kiedy natknąłem się na grupę rzezimieszków planujących napad, bez trudu wprosiłem się na imprezę. Kilka godzin później, gdy poznany przed chwilą sprzedawca paliwa został napadnięty przez inną grupę bandziorów, bezkrwawo nakłoniłem ich do tego, by poszukali sobie innej ofiary.

Rzeczywistość niby alternatywna, a rozrywki te same.

Spokojnie, jak przyszło do strzelania, to się obrócił.

Może i urosły, ale rozumu im ubyło – zamiast uciekać po prostu stoją w miejscu i pozwalają się zastrzelić.

PLANY ROZWOJU

Niewykluczone, że w chwili, gdy to czytacie, część wymienionych problemów jest tylko przykrym wspomnieniem, bo autorzy obiecują intensywne prace nad stanem gry. Do czasu premiery, która odbędzie się najwcześniej w połowie przyszłego roku, planowane są trzy duże łatki. Każda wprowadzi niezbędne poprawki, kolejne rozdziały i poszerzy asortyment dostępnych zdolności.

Wszystko to sprawia naprawdę przyjemne wrażenie i pozwala głębiej wczuć się w postać.

Spory potencjał tkwi także w rozbudowanym systemie rozwoju bohatera. Miłośnicy cyferek mogą wybierać spośród kilku cech głównych oraz kilkunastu zdolności dodatkowych – między innymi perswazji, złodziejstwa, różnych rodzajów broni i tak dalej. Po zainwestowaniu odpowiedniej liczby punktów odblokowuje się talenty, choćby otwieranie zamków czy specjalne akcje bojowe. Co ważniejsze, wszystko to wydaje się mieć spore znaczenie, bo stając przed określonym problemem, niemal zawsze da się go rozwiązać na kilka sposobów. Dawanie komuś w mordę rzadko jest najlepszym z nich, więc warto poszukać subtelniejszych opcji i przykładowo wyłączyć wieżyczki obronne, zepsuć generator prądu czy nakłonić kogoś do odwalenia roboty za ciebie.

Festiwal pomyłek

No dobra, skoro już sobie posłodziliśmy, czas nieco zagęścić atmosferę. **Na tym etapie Encased to zaledwie szkielet, który musi doczekać się solidnej obudowy.** Po pierwsze lwia część z chwalonych chwilę wcześniej zdolności jeszcze nie znalazła się w grze, przez co nie miałem okazji sprawdzić choćby piekielnie interesujących „zaklęć" parapsychicznych (wiecie, mieszanie ludziom w głowach i inne atrakcje). Kompletnej przebudowy potrzebuje też interfejs. Niektóre jego elementy, na przykład ikonki w prawym górnym rogu, są tak maleńkie, że trzeba ich wypatrywać z lupą, a inne – w tym okno dialogowe – zyskałyby na wycięciu połowy zbędnych ozdobników.

Gra miewa też kłopoty z przekazywaniem kluczowych informacji. O tym, że mój heros potrzebuje jedzenia i picia, dowiedziałem się wtedy, gdy był już tak wycieńczony, że nie miał siły utrzymać broni w ręku. Po niewczasie zauważyłem co prawda kolekcję mikroskopijnych oznaczeń przy portrecie, ale tak ważne komunikaty muszą zdecydowanie skuteczniej zwracać uwagę. Nie pogardziłbym też symbolami (choćby opcjonalnymi), jasno wskazującymi miejsce, do którego należy udać się z danym zadaniem. Obecny stan rzeczy w połączeniu z brakiem możliwości podświetlenia wszystkich aktywnych obiektów (nie wiedzieć czemu, gra zauważa tylko niektóre) sprawia, że wizytę w nowej lokacji trzeba rozpoczynać od żmudnego polowania na piksele.

Wyjątkowo słabo wypadają walki. Zastąpienie dwuetapowych tur punktami akcji powinno w teorii skomplikować sprawy, ale na ten moment okładanie się po gębach, szczękoczułkach, czy co tam kto ma, jest potwornie prymitywne. Niewykluczone jednak, że jest to problem przejściowy. Demo pozwala zakosztować wczesnego etapu gry, a wówczas z reguły trudno liczyć na szczególnie wykręcone akcje, zwłaszcza że, jak już wspominałem, część zdolności nie jest jeszcze gotowa. W ten sposób nie da się jednak wytłumaczyć sztucznej głupoty przeciwników. Po tym, jak wlazłem po drabinie i uniemożliwiłem zmutowanym prusakom bezpośrednie dojście do mojej postaci, po prostu stanęły w miejscu i dały się ostrzeliwać. Ich cyfrowe móżdżki nie przewidują włażenia po ścianach (to prusaki, do cholery!), że o zwykłej ucieczce z pola ostrzału nie wspomnę. Dodam, że tego typu kwiatków było zdecydowanie więcej.

Do premiery Encased pozostało jeszcze wiele miesięcy, więc twórcy mają czas, by popracować nad niedoróbkami. Sądząc po zapowiedziach (patrz: ramka), to właśnie zamierzają robić, więc wciąż zachowuję ostrożny optymizm. Rdzeń rozgrywki jest zdrowy, szkoda by było, gdyby zrujnowały go drobnostki. **|CDA|**

CIESZY

- **system rozwoju bohatera wydaje się całkiem obiecujący**
- **zadania da się wykonać na wiele sposobów**

NIEPOKOI

- **potrafi się wykrzaczyć**
- **interfejs potrzebuje poprawek**
- **walki wydają się dość prymitywne, ale trzeba pamiętać, że to początek gry, a wiele umiejętności jeszcze do niej nie trafiło**

PRODUCENT: ARCLIGHT CREATIONS
DATA WYDANIA: WIOSNA 2020
JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA PREMIERĘ
MULTI: BRAK

PRZETRWANIE • WYBORY • CARSKA ROSJA

Szukanie zapasów to klucz do przeżycia...

JUŻ GRALIŚMY!

HELP WILL COME TOMORROW

...podobnie jak dobre stosunki między ocalałymi.

Odmroził sobie nogę: **Ninho**

Kiedy wysłałem Wadima Bielowa na samotną wyprawę w głąb syberyjskiej tajgi, wydawało się, że to dobra decyzja. Dzień później straciłem nie tylko jego, ale też jedną z pozostałych w obozie osób.

Zbagatelizowałem odmrożoną nogę mężczyzny – kulejąc, zamarzł w drodze powrotnej i zagrzebał pod śnieżną pierzyną nie tylko swoje ziemskie jestestwo, ale także leki dla chorej Marii. Kobieta zmarła następnej nocy. Całą winę muszę wziąć na siebie, Syberia nie wybacza błędów.

Abdykacja i chaos

Help Will Come Tomorrow przenosi gracza do Rosji roku 1917. Imperium targane jest zarówno wewnętrzną wojną domową, jak i brutalnym konfliktem z Cesarstwem Niemieckim na froncie wschodnim. Car Mikołaj II abdykuje, a kraj pogrąża się w chaosie" – tak twórcy pokrótce zarysowują tło fabularne gry. Nie będziemy jednak uwikłani w wielką politykę, znajdziemy się daleko od Moskwy czy jakichkolwiek ludzi w ogóle – w samym środku zimnej Syberii. Podczas podróży koleją transsyberyjską dochodzi do ataku terrorystycznego, w wyniku którego pociąg staje w samym środku pustkowia, a z katastrofy cało wychodzi zaledwie kilkoro pasażerów.

To właśnie o przeżycie tej grupki będziemy walczyć w grze. Samotnie nie przetrwa nawet najsilniejsza jednostka, kluczowe będzie więc skłonienie postaci do współpracy. Nie będzie to najłatwiejsze zadanie, bo mówimy o osobach z zupełnie różnych klas społecznych. Wspomniany we wstępie Wadim to stary rewolucjonista, Anna to oderwana od rzeczywistości arystokratka – za każdym stoi jakaś historia i przekonania, co jest oczywiście zarzewiem problemów. Skonfliktowani rozbitkowie niechętnie będą ze sobą pracować, a to w prostej linii zmniejsza nasze szanse na przetrwanie kolejnej nocy.

Co-op i akcja

Każdego dnia musimy dbać, by niepokojące współczynniki postaci – jak zmęczenie czy głód – nie spadły do dramatycznie niskiego poziomu. Bez jedzenia rozbitkowie wytrzymają kilka dni, na skraju wyczerpania też sobie poradzą przez dłuższą chwilę. **Wszystko ma jednak swój kres, a ten nadchodzi niespodziewanie i potrafi poważnie skomplikować nasze działania.** Każda śmierć oznacza wprawdzie jedną gębę mniej do wykarmienia, nie przybliża to jednak do zwycięstwa. Wręcz przeciwnie, bo każdą czynność w Help Will Come Tomorrow możemy zlecić dwóm osobom i wykorzystują one wówczas mniej punktów akcji. A to przekłada się na więcej jedzenia, cieplejsze ognisko, lepiej zabezpieczoną palisadę broniącą przed wilkami itd.

Aby jednak nasi bohaterowie chętnie współpracowali, kluczowe są ich relacje, które możemy pogłębiać za sprawą wieczornych rozmów przy ognisku. Wybieramy wtedy kilka tematów do gawędy i staramy się tak poprowadzić dyskusję, by zwiększyć zaufanie i przyjaźń między postaciami. Warto też przyglądać się reakcjom obecnych przy ogniu – podczas ogrywania dema nastolatek z chłopskiej rodziny siedział w trakcie pogaduszek milczący... rano już go nie było, postanowił opuścić obozowisko w poszukiwaniu pomocy.

To spora strata dla rozbitków, bo choć jest szansa, że chłopak powróci, to bez jego siły wiele czynności będzie wykonywanych wolniej. **Czasem jednak przyjdzie nam wybrać, kogo wysłać poza względnie bezpieczne schronienie w poszukiwaniu zapasów.** Wówczas także będziemy zmuszeni kalkulować – postawić na najmocniejszą jednostkę, z największymi szansami na przeżycie, czy znienawidzoną przez pozostałych osobę, za którą nikt nie będzie płakał? Decyzja należy do nas. Pamiętajmy jednak – Syberia nie wybacza błędów. |CDA|

Trudne wybory będą tu chlebem powszednim.

CIESZY

- **trudne wybory**
- **zawiązanie akcji**
- **„zarządzanie" relacjami**
- **oprawa audiowizualna**

NIEPOKOI

- **czy relacje między postaciami będą tak głębokie, jak twierdzą twórcy?**

PRODUCENT: NOLLA GAMES
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (65 ZŁ)
MULTI: BRAK

ROGUELITE • ALCHEMIA • SYMULACJA

JUŻ GRALIŚMY!

Noita

Przeładowuje różdżkę: **enki**

Przybyłem dla widowiskowej symulacji cieczy i ognia. Zostałem na dłużej, bo... chyba się straszliwie nienawidzę.

Tworzenie własnych różdżek bawi lepiej niż pukawki z Borderlands.

Bez żartów. Noita w pierwszym spotkaniu olśniewa technicznie, bo też od czasów, gdy wyrąbywaliśmy tunele i kratery w mapach strzelającymi do siebie z wyrzutni Wormsami, nikt nie wziął się tak skrupulatnie za symulację zniszczalności dwuwymiarowego otoczenia. Co ja mówię, otoczenia – wszystkiego, łącznie z powietrzem!

Czary!

Biegniesz sobie tunelem, jednym strzałem strącasz latarnię do potężnej drewnianej kadzi z olejem. Ciecz natychmiast się zapala, podobnie jak ściany pojemnika, które chwilę potem puszczają i wodospad ognia sunie w dół kopalni, paląc wszystko na swojej drodze. Uciekając przed nim, przebiegasz nieopatrznie po kałuży toksyn, które zaczynają ci powoli zabierać życie. Na samym dole ogień wlewa się do wody, nad wszystkim unosi się para, która kondensuje się przy suficie i opada jako deszcz. Za wszystko odpowiada własnoręcznie napisany przez Finów Falling Everything Engine. Tymczasem ty, wgapiając się w to wszystko, nie zauważasz, że zaczaiły się na ciebie Haulikkohiisi i Pikkutulikärpänen, czyli odpowiednio: gościu ze strzelbą i mały świetlik. Szast, prast... new game.

Najlepsze historie zaczynają się od „więc zdetonowałem bombę...".

To gra dla ludzi, którzy zdecydują się poświęcić dla niej spory kawałek życia. Samouczek klawiszologiczny, który wyświetla się na początku każdej przygody, nie jest nawet minimum potrzebnym do tego, by poznać i zrozumieć zasady rządzące światem Wiedźmy (tak się tłumaczy tytuł z fińskiego). Oczywiście oprócz tej, że gra zachęca do eksploracji rozległych, generowanych proceduralnie podziemi i parcia coraz niżej i niżej. Tego, jak funkcjonują zaklęcia oraz że można je przypisywać w dowolnych konfiguracjach do różdżek, trzeba się dowiedzieć eksperymentalnie. Podobnie zresztą jest w przypadku różnego rodzaju butelkowanych substancji – nie nauczysz się, dopóki nie sprawdzisz ich na sobie (albo poczytasz w wiki). A jak to bywa z doświadczeniami alchemicznymi, łatwo się przy tym osmalić.

Tabula Smaragdina

Po pierwszym zachwycie Noita odrzuca zatem i nieprzystępnością, i wysokim poziomem trudności, każąc zastanawiać się, czy przypadkiem twórcy nie dopuścili się przerostu formy nad treścią. Oczywiście ze wzrostem umiejętności (i szczęścia) odkrywamy kolejne biomy i np. zupełnie nowe zależności fizyczne ze śniegiem i lodem, ale dopiero najwnikliwsi gracze odkryją, że w całej tej zabawie chodzi o coś zupełnie innego...

Znajdowane w dziwnych miejscach tabliczki, morza lawy usytuowane za każdym razem w tym samym miejscu, zaklęcia teleportacyjne, możliwość zamiany w podfruwające stworzonka...

Noita to dużo więcej niż zwykły rogalik, to jedna wielka zagadka i kopalnia sekretów, których rozmiar i rozmach (polecam stosowne filmiki na YouTubie... albo na własną rękę poszukać innych ścieżek niż od razu w głąb kopalni) sprawia, że wisząca już wcześniej na zawiasie szczęka wbija się w dywan i przesącza do sąsiada piętro niżej. I to już w tak wczesnej wersji, a przecież Nolla Games chce wydać pełną dopiero za rok!

Geniusz pod warstwą nieprzystępności.

#%&@!

Obecnie nienawidzę Noity, bo jestem po dziesięciu katastrofalnych, pospiesznych próbach zejścia w głąb, by ustrzelić jakieś fajne screenshoty do tego tekstu. A akurat w przypadku tej gry pośpiech jest zdecydowanie niewskazany. Jutro jednak znów chwycę różdżkę, podwinę spódnicę i ruszę z powrotem bawić się fizyką i szukać nowych zaklęć. Dobra rzecz! |CDA|

CIESZY
- **fantastyczny silnik fizyczny**
- **niezwykle rozbudowana**
- **masa, ale to masa sekretów**

NIEPOKOI
- **ekstremalnie nieprzystępna**

PRODUCENT: EVENT HORIZON
DATA WYDANIA: 2020
MULTI: CO-OP, POTYCZKI

TAKTYCZNE RPG • TURY • WIKTORIAŃSKI STEAMPUNK

JUŻ GRALIŚMY!

DARK ENVOY

Całą trójkę suszyło, więc wkrótce strzelili sobie jednego.

Dał się skusić polskiemu wysłannictwu: **Werter**

Dark Envoy nie ma budżetu Divinity: Original Sin, zespołowi Event Horizon brakuje doświadczenia autorów XCOM-a i z całą pewnością nie poradzą sobie z proceduralnym generowaniem tak dobrze, jak twórcy FTL-a.

Mroczni wysłannicy

Kampanię uzupełni kooperacja. Poza tym developerzy obiecują intrygujący tryb „Player vs World", w którym drugi gracz wcieli się w rolę podróżującego po mapie bossa starającego się uśmiercić protagonistów, nim ci staną się zbyt potężni. Możemy liczyć na możliwość rozegrania szybkich potyczek.

Natomiast miłość do gier, którymi się inspirują, aż od nich kipi!

Braci się nie traci

Jako bliźniaki Kaela i Kiros podróżujemy po miksującym fantasy i science fiction świecie statkiem powietrznym, służącym równocześnie za XCOM-ową bazę wypadową. Z czasem włączamy do (maksymalnie czteroosobowej) drużyny kolejnych bohaterów, których charakterystyki poznajemy dzięki łańcuchom zadań. Wraz z postępami ewoluuje również pustynna planeta. Nieliniowości, moralnej niejednoznaczności, schyłkowego nastroju i deklaracji zredefiniowania rolplejowych klisz nie mogę jednak zweryfikować, bo scenariusz pióra Michaela Chatfielda (autor powieści fantasy i LitRPG) dopiero napoczęłem. Wiem natomiast, że **architekci Dark Envoy dobrze naoliwili jego mechanizmy**.

Klasy? Klasyczne. Mamy więc wojownika, rangera, inżyniera i adepta. Podklasy? Podniecające. Każda profesja oferuje kilka specjalizacji (łącznie ma ich być 15), a w dodatku z drzewek zdolności mamy czerpać swobodnie. Wspomniany wojownik może się więc stać asasynem lub strażnikiem. Ten pierwszy podczas eksploracji (w czasie rzeczywistym) służy za wtyczkę. Niewidoczny przemyka obok imperialnego maga, żywiołaka ziemi i enta. Gdy ten ostatni powoli człapie w stronę wyjścia korytarza, wyczekuję. Jest dostatecznie daleko? Rozstawiam za osłonami czarodzieja, strażnika i rewolerowca. Jesteśmy gotowi. Wychylam się zza winkla. Pada strzał.

Tur powstaje z jęczmienia

Turowe starcie zaczynamy obławą; rewolwerowiec dobywa kabury, asasyn atakuje zza pleców, a czarodziej uderza obszarową kulą ognia. Każda z postaci dysponuje mocą zdolności; wspomniany strażnik może równie dobrze doskoczyć do oponenta, sprowokować tegoż do ataku, zastosować zwiększającą obronę aurę, podleczyć kompanów lub wykonać precyzyjne cięcie.

Bez liku mamy również statusów. W dodatku sumują się one (krwawienie czy podpalenie mogą postępować) i wchodzą ze sobą w interakcje. Dark Envoy bez zająknienia duka gatunkowe abecadło: pozycjonowanie jednostek jest zgoła kluczowe, osaczeni otrzymują ujemne modyfikatory do obrony, atak z flanki zadaje więcej obrażeń... W dodatku gra nie bierze jeńców; bardzo szybko przechodzę do defensywy. Zza pleców czarodzieja wynurza się zabójca, uciszając go jedną z umiejętności i kąsając ostrzem. Żywiołak prowokuje strażnika, zmuszając go do opuszczania bezpiecznych pozycji. Imperialny mag rozwala osłonę, za którą kryje się rewolwerowiec...

W piwniczce na wino czekała na nich niespodzianka. Grzaniec.

From Gdynia with love

Dark Envoy to **list miłosny do klasycznych rolplejów**, a kaligrafujące go Event Horizon miało niezłych nauczycieli pisania (BioWare, Larian, Firaxis). Jeżeli do kompleksowych starć dorosną eksploracja, zarządzanie (statek rozwiniemy, zabawimy się na nim w kowali, twórców run i rasowych researcherów) oraz fabuła (pozwalająca nam poznać losy Ludzkiego Imperium i Starych Ras) – mamy kolejny polski hit. |CDA|

CIESZY

- ⊞ masa zdolności, efektów, statusów, modyfikatorów
- ⊞ intrygujący świat

NIEPOKOI

- ⊟ sporo niewiadomych

PRODUCENT: SNOWY ASH GAMES
DATA WYDANIA: IV KWARTAŁ 2019/I KWARTAŁ 2020
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (29 ZŁ)
MULTI: BRAK

RTS • EKONOMICZNA

JUŻ GRALIŚMY!

MicroTown

To malutkie miasteczko...

...i malutka gra, przynajmniej w obecnej wersji.

Lubi być trzymana za stópki: **9kier**

Usłyszałam niedawno, że pszczoły zasypiają w kwiatach koło siebie i trzymają się wzajemnie za stópki. Nie wiem, czy to prawda, ale chcę wierzyć, że tak jest.

Kiedy wybudowałam pierwsze ule i zobaczyłam pierwsze pszczoły w MicroTown, od razu sobie o tym przypomniałam. Stworzenia z gry Snowy Ash są wielkości nietoperzy, bo tylko tak jestem w stanie wytłumaczyć sobie to, że w ogóle widać je przy mikroskopijnych pikselowych budowlach, ale wyobrażam sobie, że są malutkie, włochate i brzęczą. Pszczelarstwo to tylko jedna z odnóg drzewka rozwoju – mogłam zająć się zamiast tego hodowlą zwierząt, wytwórstwem cegieł i szkła, narzędzi, lekarstw. Chatkę zielarza postawiłam na końcu drogi, bo przecież tam mieszka każda szanująca się czarownica.

W ciągu niecałych 4 godzin nie tylko odkryłam wszystkie technologie, ale wykonałam każde związane z nimi zadanie. Serwowanie miodu i piwa, posadzenie konkretnej liczby drzew, wydobycie odpowiedniej ilości piasku czy gliny, wreszcie wzniesienie kosztownego, ale mało spektakularnego monumentu. A grałam bardzo powoli i jestem przekonana, że da się to wszystko zrobić w dwie godziny.

Niby sarenka unikasz mnie

Mam słabość do RTS-ów ekonomicznych, zwłaszcza kiedy wyglądają jak **pierwsze Settlersy na sterydach**. Brak (na razie!) konieczności powoływania oddziałów i parania się wojaczką był, nie ukrywam, jednym z powodów, dla których w ogóle zwróciłam uwagę na MicroTown. Zobaczyłam na screenach słodkie, pikselowe młyny oraz trakty, a potem – już w grze – zauważyłam, jak kamieniarz wydobywa budulec, bez przekonania waląc w skałę. Kwestię najbardziej kontrowersyjną – to, czy w grze da się budować ścieżki – rozwiązano w dyplomatyczny sposób: mieszkańcy osady preferują drogi i szybciej się po nich poruszają, ale nie są one niezbędne do funkcjonowania miasteczka. To kompromis, na który mogłam pójść. Zostałam kupiona.

Zwłaszcza że nie pamiętam, kiedy ostatni raz grałam w dobrego RTS-a ekonomicznego. Musiała to być kampania w They Are Billions, które przecież nie polega wyłącznie na zabijaniu zombiaków. Wcześniej – jeśli nie właśnie maraton Settlersów, w którym koszmarne niestrawności wywołały we mnie wyłącznie „piątka" i „trójka" – nie wiem. **Bardzo chciałabym, aby gatunek wrócił do łask branży**, ale to przecież całkowite przeciwieństwo otwartych światów, historii i loot boksów, więc nadzieje mam niewielkie.

Exegi monumentum

Wspomniane cztery godziny przepadły mi, nawet nie wiem kiedy. Monument kończący zabawę (wybrałam właśnie taki tryb, mając jeszcze do wyboru sandbox, czyli swobodne budowanie) wzniosłam dopiero wtedy, gdy nie miałam już absolutnie nic do roboty. Odblokowywanie kolejnych technologii – a co za tym idzie, dodatkowych budowli i ich zależności – oglądało mi się tak przyjemnie, że straciłam poczucie czasu i niczym Kopciuszek zorientowałam się dopiero chwilę przed północą.

To prosta przyjemność, której trudno sobie odmówić, jeśli zjadło się na gatunku zęby. **MicroTown jest tradycyjne w każdym calu i wyobrażam sobie, że mogłoby znużyć na dłuższą metę** – mam jednak nadzieję, że do premiery, mającej nastąpić 2-6 miesięcy po debiucie we wczesnym dostępie, developerzy wprowadzą do zabawy dodatkowe mechanizmy i jeszcze więcej technologii. Strona na Steamie obiecuje, że w grze pojawią się m.in. nowe tryby, bardziej skomplikowane zależności między budynkami, zaawansowane potrzeby mieszkańców osady czy handel. Osobiście na miejscu twórców skupiłabym się przede wszystkim na interfejsie budynków i AI jednostek – dlatego, że czasem nie było wiadomo, które składy są zapełnione i dlaczego nikt nic nie robi – oraz dodałabym możliwość ustalania priorytetów tragarzy. |CDA|

CIESZY
- **prosta, relaksująca i wciągająca**
- **niezła ekonomia**
- **ręczne budowanie dróg i pszczoły <3**

NIEPOKOI
- **zaledwie 2-3 godziny zabawy**
- **nieczytelny interfejs**
- **AI jednostek**

Na ulicach Warszawy dwie piłki ścigają się pod bluźnierczą katedrą, a gracze, którzy zapuścili się w nowe dżungle Ubisoftu, wdepnęli, zdaje się, na niewypał. Obecny miesiąc premier najlepiej podsumowuje jednak jego największy bohater, komunikując wszem wobec: – HONK! *[enki]*

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 24 GRY**

GAME WALKER

GHOST RECON: BREAKPOINT

- AUTOR: NINHO
- PC PS4 XBO
- STRONA: 38

Ninho: To zlepek wszystkich gier Ubisoftu, któremu brakuje własnej tożsamości. Choć na pierwszy rzut oka widać w Breakpoincie solidną produkcję, to po czasie wychodzą wszystkie babole. Od małych błędzików, po ogromne błędziska. Przede wszystkim jednak mówimy o pustym świecie, głupich jak but przeciwnikach, wszechobecnej nudzie i frustracji.

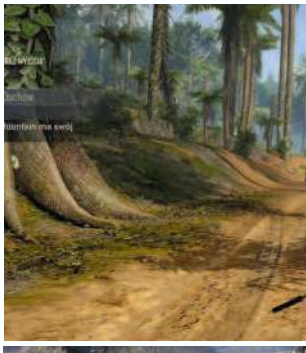
Mac Abra: Ghost Recon: Boredpoint. Buuu.

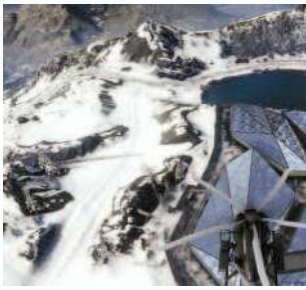
enki: Jak zrobią Splinter Cella w otwartym świecie z lootem i dronami, to... nie, bardziej przykro już chyba nie będzie.

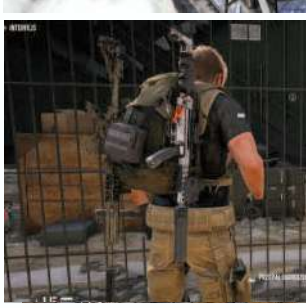
Bastian: Jak dobrze, że mamy już Wildlandsy.

otton: Kiedyś Ubi namiętnie klonowało Assassina, teraz niestety The Division. I wolałem to kiedyś.

Allor: Chciałem. Naprawdę chciałem. Nawet w otwartą betę zagrałem. I całe szczęście, dzięki temu kasy nie wydałem. Tym bardziej że The Division 2 ładnie się rozrasta.







GREEDFALL

- AUTOR: CURSIAN
- PC PS4 XBO
- STRONA: 44

Cursian: „Pająkom" wciąż brakuje trochę do najlepszych w branży, ale GreedFall to dobra rzecz, o ile tylko jesteście w stanie znieść swego rodzaju toporność. Świat gry został ciekawie zarysowany, jednak bohaterowie – w tym główny – są kompletnie nijacy. Tak czy inaczej fani erpegów akcji powinni się zainteresować. Ostatnio i tak nie mają większego wyboru.

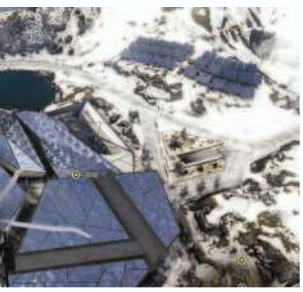
enki: Nijakość wydaje się mottem studia, które z uporem maniaka klepie te nawet ładne, średnio-wysokobudżetowe erpegi, o których świat błyskawicznie zapomina. Jak oni przetrwali tyle lat?

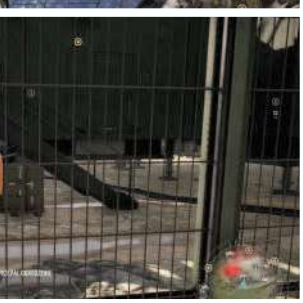
Bastian: No, bo trzeba przyznać, że arty to mają piękne.

Ninho: Czy to nowy Gothic? Bo nie wiem, czy chcę tracić czas.

Allor: Tak, o ile pytanie brzmiało „czy to jest równie toporne, choć niezłe?" :P

Cursian: Nie, rzecz nie ma absolutnie nic wspólnego z Gothikiem. Gdybym miał porównywać to do gier innego studia, od biedy wskazałbym Inkwizycję, tyle że z lepszymi zadaniami pobocznymi i gorszymi kompanami. Wszyscy, którzy grali w Technomancera, powinni jednak raczej kierować swe skojarzenia w jego kierunku.





GRID

- AUTOR: ENKI
- PC PS4 XBO
- STRONA: 50

enki: Fantastyczna dynamika, piękne widoki, walka błotnik w błotnik – trzon gatunku Codies osadzili w grze głęboko i umiejętnie. Tylko cała ta otoczka jakaś taka meh. A najbardziej żal rankingowego multi.

Bastian: Mi zaś najbardziej żal braku sztandarowego „Hello Christopher" witającego mnie za każdym razem w głównym menu. Bo generalnie to, co widziałem na monitorze enkiego, wyglądało całkiem zacnie i nowego Grida chętnie sprawdzę.

DaeL: Wszystko fajnie, ale czy developerzy mogliby zrezygnować z tego irytującego zwyczaju usuwania numerków z tytułów sequeli? Doskonale pamiętam, że parę lat temu grałem w Grid 2.

Allor: Gdyby nie było Forzy, Grid byłby OK. Ale jest Forza, a nawet dwie, Motorsport i Horizon. Obie dużo lepsze. Codemasters darzę ogromną sympatią, ale obecnie nie da się ukryć, że to Microsoft ma najlepsze wyścigi... Chyba że masz PlayStation, ale wtedy sam jesteś sobie winny.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Ulubiona miejscówka z gier?

Smuggler: Mostek Normandii? (z obowiązkowym „Uncharted Worlds" w tle). No, bo gdzie?

Ninho: Trudno coś znaleźć w pamięci, ale... może ta jedna lokacja z The Last of Us, w której trzeba było przekraść się pomiędzy czterema clickerami i innymi zarażonymi? Pamiętam, jak długo męczyłem się z tą sekwencją. Od tego czasu grę przeszedłem cztery razy, obejrzałem setki godzin gameplayów najlepszego speedrunnera TLoU i po odpaleniu gry, przy okazji dodania jej do PS Plusa, okazało się, że wcale nie jest tak trudno...

Bastian: Elwynn Forest, Azeroth, wiadomo.

DaeL: Nowojorska siedziba UNATCO w Deus Ex. Absolutnie fantastyczne miejsce, dające poczucie przynależności do ogromnej organizacji. Nie bez znaczenia jest też to, że w siedzibie UNATCO towarzyszy nam najlepszy spośród wszystkich motywów muzycznych w grze. Na drugim miejscu malownicza winnica Corvo Blanco z Krwi i wina (dodatku do Wiedźmina 3).

Cursian: Nie wynika to może z wybitnych projektów, a raczej sentymentu do samych gier, ale do głowy przychodzą mi między innymi Orgrimmar sprzed Kataklizmu i Balmora z Morrowinda.

Witold: Całe Northrend (z naciskiem na Howling Fjord i Icecrown), chociaż mógłbym tu wstawić pewnie połowę krain z WoW-a. Majula z drugiego Dark Souls też zajmuje ważne miejsce w moim sercu. Podobnie jak Anor Londo z pierwszej części, ale tam prawie osiwiałem z wiadomych grającym względów.

otton: Oczywiście Arkadia z Bioshocka. Ale nigdy nie zapomnę też misji we wnętrzu pozytywki z Castlevanii: Lords of Shadow. Mniej artystycznie – murawa wirtualnego Santiago Bernabeu.

Siekiera: Nie mogę powiedzieć, że Stary Obóz z Gothica jest moją ulubioną miejscówką, ale gdy po latach po raz kolejny przekraczam jego bramy, naprawdę czuję się jak w domu. Parszywym i wrogim, szarym i smętnym, ale domu. Ot, siła sentymentu. Podobne odczucia mi towarzyszą, gdy po dłuższej przerwie ładuję na ulicach Liberty City w wersji miasta z GTA III, w laboratoriach Black Mesy czy w zimnych murach zamku Wolfenstein z RTCW.

spikain: Hipstersko: Fuji no Hana z Attack of the Friday Monsters. Mniej hipstersko: Rabanastre z Final Fantasy XII.

Allor: Ironforge, oglądane jako pokaz slajdów, bo miałem na niego za słabego kompa.

BLASPHEMOUS

- AUTOR: ENKI
- PC PS4 XBO NS
- STRONA: 54

enki: Najlepszy Souls-lite, jakiego widziałem. Najpiękniejszy i najlepiej brzmiący. Hiszpańskość i bluźnierstwo leją się z niego słodkim strumieniem, który polewa główne danie, jakim są niezwykle przyjemne walka i eksploracja.

9kier: Zatrzymałam się kilka tygodni temu jakoś w 1/4 lub nawet 1/3 fabuły, bo odczułam pierwszy poważny skok poziomu trudności, a teraz trochę boję się wrócić. Ale zimowa lokacja, której widziałam tylko kawałek, zanim zdecydowałam się zamiast tego na eksplorację dolnej części mapy, jest tak stylowa, że byłoby szkoda, gdybym tego nie zrobiła. Dobra rzecz, w dodatku zrobiona przez jedno z moich ulubionych studiów – The Game Kitchen to przecież także twórcy The Last Door.

Bastian: To wygląda tak dobrze już po samych screenach! A sezon w CTR Nitro-Fueled sam się nie wbije... :(Kupko wstydu, idź sobie śmierdzieć gdzie indziej.

otton: Ląduje na listę gier do przejścia, ale z soulsowych rzeczy na razie skupiam się na drugiej połowie Sekiro. Tłumaczę sobie, że poprzedni rozbrat wynikał ze zużytego pada, którego właśnie wymieniłem.

DaeL: Wygląda ślicznie. I korci, by zagrać, tym bardziej że ponoć nie wymaga zainwestowania wielu tygodni, by zacząć czerpać z przyjemność z gry.

Siekiera: Nie jestem fanem soulsopodobnych tworów rozpisanych w dwóch wymiarach, ale ten ma tak obłędną estetykę, że pewnie dam mu szansę przy okazji jakiejś wyprzedaży.

UNTITLED GOOSE GAME

- AUTORKA: 9KIER
- PC NS
- STRONA: 56

9kier: Jestem wredną gęsią również w prawdziwym życiu, tylko że nie mogę w nim bezkarnie polewać ludzi wodą, kraść im butów i jedzenia. Oh, wait. Tak czy siak, wszystkim tym, którym brakuje w życiu prostej, stylowej rozrywki na jeden wieczór, polecam skradankę z gęsią.

enki: Okazuje się, że gry o rozbisurmanionych zwierzętach to wciąż znakomity pomysł, który potrafi wziąć szturmem poczucie humoru rzeszy graczy. Kózka skakała, gęś kopała, niech teraz popędzą osły!

Bastian: Graliśmy z Ninho w rodzime Hot Shot Burn, tam już pędzą bizony. Czekam więc na pędzące konie po betonie w szarej mgle.

spikain: Najlepsza (obok Mom Hid My Game oraz Gorogoa) gra na jedno popołudnie, w jaką grałem na Switchu. Czy w zasadzie na czymkolwiek w ciągu ostatnich kilku lat. HONK!

THE DARK PICTURES: MAN OF MEDAN

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC PS4 XBO
- STRONA: 58

Siekiera: Zaledwie cień kapitalnego Until Dawn. Korzysta z tych samych rozwiązań i sztuczek, ale wszystko robi na pół gwizdka, a nijaka fabuła nie ma szans się solidnie rozkręcić przy tak krótkiej kampanii. Gra przeciętna pod każdym względem.

enki: Ten silnik umiejętnie przenoszący aktorów w cyfrowy świat naprawdę można by było wykorzystać lepiej. Albo przynajmniej zapuścić mentalne wici gdzieś na Daleki Wschód i zamiast duchów na statku stworzyć coś, co czerpałoby z tego samego pulsującego kłębu psychogrozy, co P.T. Kojimy.

9kier: Jedną postać straciłam fabularnie w prologu, drugą dlatego, że pomyliłam umiejscowienie iksa z xboksowego pada z iksem z pada do PS4. Została mi po tym do zobaczenia jedna trzecia scenariusza, ale absolutnie nikt z trzyosobowego grona nie kwapił się, żeby grę ponownie włączyć.

EFOOTBALL PES 2020

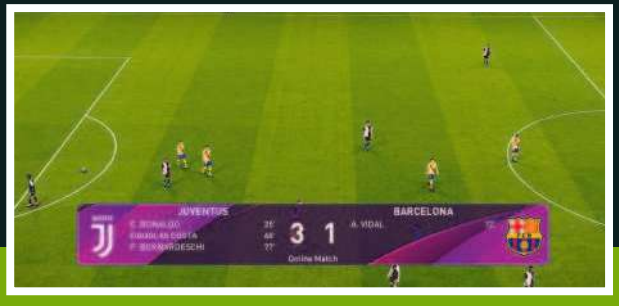
- AUTOR: NINHO
- PC PS4 XBO
- STRONA: 64

Ninho: W dalszym ciągu najlepsza symulacja boiska piłkarskiego. Wydarzenia boiskowe zyskały jeszcze więcej realizmu, rozgrywka jest bardzo przyjemna... a w trybach rozgrywki dalej zastój. Nawet stopniowo rozwijane portfolio licencji nie zmienia faktu, że w PES-ie poza karierą nie ma co robić.

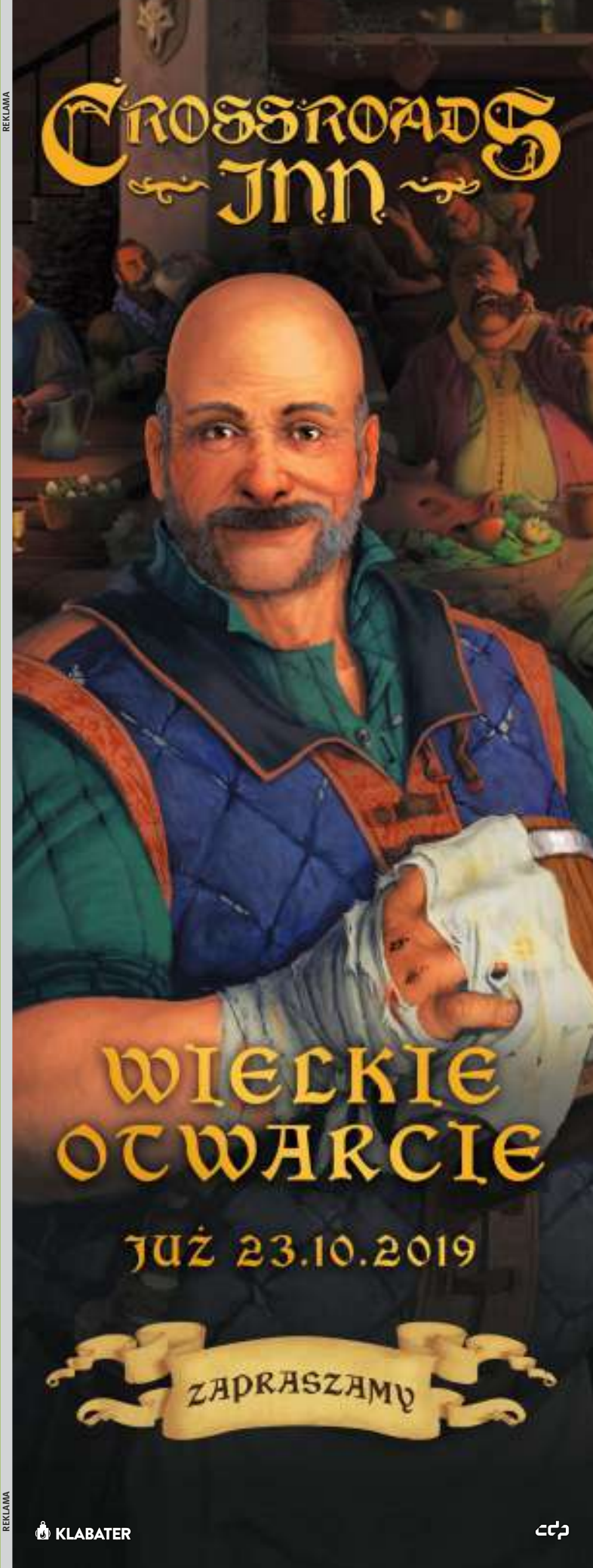
enki: Forza Juve!

otton: W licencjach wciąż tak samo w kratkę, jak na koszulkach okładkowej Barcelony (i ostatnio na boisku). Ale sportowo się broni. Konami ogólnie dobrze by zrobiło, nastawiając się na bardziej egzotyczne ligi i rynki.

Witold: Po tym, jak połowę weekendu u znajomych w Poznaniu spędziłem z kumplem nad demem nowego PES-a, podjąłem decyzję o zmianie piłkarskiego obozu. Fifo, służyłaś wiernie przez 20 lat, możesz odejść.



REKLAMA



REKLAMA

PYTANIE I ODPOWIEDZI

W co grywasz na telefonie?

Bastian: Pokémon Go, a ongiś namiętnie w DragonVale. Nawet Kairosa, Smoka czasu wyfarmiłem, i to bez wydania ani złotówki!

Mac Abra: Miałem kiedyś fazę na Cut the Rope i Osmosis, ale teraz, jak na starego piernika przystało, mam zainstalowane Reversi, Pasjansa i Hearts. I czasem nawet w to gram.

DaeL: Motorsport Manager Mobile 3, czasem jakieś przygodówki i strategie (o ile trafią się takie, które nie nadużywają modelu freemium) albo porty starych gier z 16-bitowców.

otton: Coraz rzadziej jeżdżę komunikacją miejską, a w domu wolę peceta albo konsolę, ale ostatnio wciągnąłem się w smartfonowe Call of Duty. Pod względem gameplayu idealna kalka oryginału. Za jakiś czas pewnie mikropłatności dadzą o sobie znać, ale nawet jeżeli, zawsze mam jeszcze serię Flow Free – zabawa w łączenie punktów o tych samych kolorach. Proste, przyjemne, wciągające.

9kier: Prawie nie gram na telefonie, ale jeśli już mi się raz na kilka miesięcy zdarzy, zwykle jest to Guild of Dungeoneering, rzadziej Pixel Dungeon lub Frozen Free Fall. Jednak jakiś czas temu na platformach mobilnych pojawił się Cultist Simulator i chyba się w niego zaopatrzę. Z drugiej strony planujemy z enkim zakup Switcha (kiedy to czytasz, prawdopodobnie już go mamy!) i zakładam, że – z moimi ulubionymi grami taktycznymi – będzie miał priorytet w kwestii mobilnego grania.

Ninho: Obecnie głównie aplikacja do FIFA Ultimate Team. Poza tym dużo czasu spędziłem przy New Star Soccer.

spikain: Jeśli akurat nie wiercę się w sidłach jakiejś agresywnie monetyzowanej gaczy, najczęściej nadrabiam point'n'clickowe przygodówki, które (zwłaszcza po zmroku) idealnie do tej platformy pasują. Teraz czas na The Shivah (wreszcie!).

Witold: W moją ulubioną grę: znajdowanie błędów w newsach na cdaction.pl, których nie mogę poprawić, bo jadę autobusem.

Allor: Ostatnio to Brawl Stars. Bo progenitura się napaliła, więc musiałem sprawdzić co to. No i wcale nie jest takie złe... Choć generalnie to jednak na telefonie głównie czytam.

FIFA 20

- AUTOR: NINHO
- PC PS4 XBO
- STRONA: 66

Ninho: EA kolejny raz potwierdza, że liczy się tylko Ultimate Team. Sporo błędów w karierze, byle jaki tryb Volta, o którym niespełna miesiąc po premierze nikt już nie pamięta, i traktowanie po macoszemu właściwie wszystkiego poza FUT-em. Biorąc pod uwagę, że ten tryb przyniósł 28% CAŁEGO PRZYCHODU EA za poprzedni rok, to nie można się dziwić. Na szczęście w końcu gameplay zwolnił, stał się bardziej taktyczny i „PES-owy", więc automatycznie bawiłem się dużo lepiej.

Otton: Jak co roku spędzę przy tej grze setki godzin, ale na razie lekkie rozczarowanie. Cieszą pomniejsze zmiany, dzięki którym nie do końca jest to „zręcznościowy PES" i grając tylko do przodu, można szybko dostać kilka bramek. Nowe rzuty wolne są kapitalne, bo wreszcie da się z nich strzelić gola i pokombinować ze sposobem uderzenia. Tylko ta sama mechanika w karnych pasuje mi już jak pięść do oka. Volta to powiew świeżości w formule rozgrywki, ale związana z nią ziomalska kampania fabularna podoba mi się dużo mniej od losów Aleksa Huntera. Ale za jakiś czas przywyknę i dalej będę bawił się świetnie.

enki: Forza <ocenzurowano>!

9kier: Forza! Biało-czerwoni! A nie, czekaj!

WARSAW

- AUTOR: WITOLD
- PC
- STRONA: 72

Witold: Warsaw byłoby bardzo dobrym tytułem w Early Accessie – niestety twórcy zdecydowali inaczej i stąd na rynek trafiła gra kulejącą pod względem balansu, zawartości i dopracowania (chociaż warto zaznaczyć, że developerzy stopniowo dodają nowe elementy do produkcji). Dodatkowo sam temat powstania zdaje się ciążyć studiu – Warsaw traktuje go nieco po łebkach, starając się zachować powagę (oprócz jednego dziwnego momentu z żartem z Monty Pythona), ale też nieprzesadnie zgłębić. Ale z jakiegoś powodu mam ochotę w to grać.

Mac Abra: Twórcy jak powstańcy – porwali się z motyką na słońce i chwalebnie, ale jednak polegli.

9kier: Moje wrażenia z Warsaw to, przynajmniej na razie, sinusoida. Początkowo zniechęciło mnie rżnięcie mechaniki Darkest Dungeon w połączeniu z faktem, że nie mogłam bawić się kompozycją, bo miałam za mało powstańców. Z czasem

✖Mac Abra

Clash, czyli błąd powielony

Z pewnym zaskoczeniem przyjąłem newsa o tym, że... powstanie remake Clasha, czyli turowej strategii, którą (współ)tworzyłem jakieś 25 lat temu(*). Zadania podjęło się polskie studio Prime Bit Games. To miło, że gra ma ciągle tak wielu i tak wiernych fanów, że uznano, iż remake ma sens (czytaj: dobrze się sprzeda), więc szczerze życzę PBG powodzenia. Głowy za to nie dam, ale to chyba będzie pierwszy remake dużej, wysokobudżetowej (khem...) polskiej gry na PC z lat 90. XX wieku?

Ale do napisania tego felietonu skłoniło mnie coś zupełnie innego niż tylko nostalgia. Mianowicie w notce prasowej poświęconej temu wydarzeniu jest taka wrzutka: „fabułę produkcji, osadzonej w czasach wczesnego średniowiecza, oparto na legendzie o starożytnej krainie Karkhanu, zaatakowanej przez dzikie plemiona". Jedno zdanie, a same kłamstwa. Nawiasem mówiąc, skopiowano je z Encyklopedii Gier GoL-a, gdzie brzmi „fabułę oparto na legendzie o starożytnej krainie Karkhanu, zaatakowanej przez dzikie plemiona". Jako scenarzysta sprostowuję – to żadna legenda, tak jak i np. fabuła Wiedźmina nie jest legendą. Poza tym Karkhan jest krainą fantasy z własną chronologią i historią, stąd określenie „czasy wczesnego średniowiecza" jest mocno naciągane. Szczególnie że funkcjonuje tam całkiem zaawansowana broń palna (w tym armaty), które nijak w średniowieczu nie występowały. (Bo używana w schyłku średniowieczna bombarda to jeszcze nie uczciwa armata. O smokach tam żyjących nawet nie wspomnę). OK, można by z grubsza powiedzieć, że „stopniem rozwoju odpowiadającej późnemu średniowieczu".

Po drugie osią fabuły jest konflikt pomiędzy dwiema cywilizacjami – chrześcijańską (która jest tu agresorem!) i pogańską rdzenną ludnością Karkhanu, która wszelako nijak nie jest barbarzyńska, bo jej poziom technologii jest praktycznie identyczny jak oponentów. Zatem owymi barbarzyńskimi/dzikimi plemionami są tu „nasi", uciekinierzy z kontynentu, który w efekcie nieustannych wojen doprowadzili do ekonomicznej ruiny. Parę razy pisałem do GoL-owców, by poprawili ten nieszczęsny fragment, ale bez odzewu. Teraz tę brednię powielają inni. Za kilka lat tak będzie zapewne wyglądała oficjalna wersja scenariusza, bo przecież „wszyscy tak mówią", a vox populi vox Dei. Tak ginie prawda.

PS W swoim czasie uczono mnie, by informację sprawdzać w co najmniej 2 źródłach, zanim się ją opublikuje (i to gdy oba mówią to samo). Ale to były strasznie dawne czasy. Dziś wystarcza jedno źródło i kopiuj-wklej, by uprawiać dziennikarstwo. Albo raczej, „by się bawić w dziennikarstwo". Naprawdę tak trudno znaleźć w sieci jakąś starą recenzję Clasha i sprawdzić owe informacje?

(*) O kulisach tych wydarzeń pisałem w CDA 06/2016.

zaczęłam bawić się lepiej, ale potem wróciłam do punktu, w którym gra zaczęła drażnić – ze względu na powtarzalne, nudne misje, ciągnące się w nieskończoność potyczki, czasami zbyt okrutne RNG. Przykuwa do ekranu, ale raczej w taki sam sposób jak mierny serial, który i tak chce się obejrzeć do końca, albo angażująca, lecz niezbyt dobra gra mobilna.

REKLAMA

REKLAMA

PEGI 18

PRODUCENT: UBISOFT
CENA: 190 ZŁ (PC), 225 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 4 GRACZY W CO-OPIE I DO 8 W MULTIPLAYERZE

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPU INTEL I5-4460/AMD RYZEN 3 1200, 8 GB RAM, GPU GTX 960/RADEON R9 280X

THE DIVISION • FAR CRY • UBI GAME

Bił się po głowie: **Ninho**

Problemem nie jest to, że Breakpoint jest nudny, ma nieciekawą historię, sporo irytujących bugów i najgłupszych przeciwników w historii gier. Problemem jest fakt, iż najnowszej strzelance Ubisoftu brakuje tożsamości.

ECON®
INT

Zaiste, przerwane.

Bo choć nową część Ghost Recon, podobnie jak każdą dużą grę francuskiego studia, można rozpoznać z daleka, to brakuje tu czegoś, co wyróżniałoby ją na tle Far Cryów, Watch Dogsów czy innych Assassin's Creedów. Breakpoint to kwintesencja polityki wydawniczej Ubisoftu, a do tego zlepek wszystkich innych produkcji, które firma wypuściła w ostatnich kilku latach. I, co tu dużo mówić, tym razem przedobrzono. Po wymieszaniu wszystkich składników wyszła bardzo ciężkostrawna całość, którą ledwie przełknąłem jedynie z recenzenckiego poczucia obowiązku.

Super Nomad

Pod względem fabularnym dostajemy sztampową historię o wizjonerze chcącym stworzyć raj na ziemi, złoczyńcy próbującym wykorzystać zaawansowaną technologię do swoich celów i superżołnierzu, który ma za zadanie w pojedynkę powstrzymać nadciągającą katastrofę. Nie wymagałem jednak od Breakpointa wybitnej fabuły, więc jej oklepane zawiązanie mnie rozczarowało. Nawet na bazie tego, co widzieliśmy tysiące razy, wciąż można opowiedzieć zajmującą, godną zapamiętania historię. Niestety, nie w tym wypadku – **zwroty akcji są nijakie, postacie nudne i stereotypowe, a całość podlano polityczną poprawnością**.

Na dobrą sprawę grę nad metaforyczną powierzchnią wody utrzymuje główny zły – Cole Walker. Oczywiście i on ma cechy sztampowego złego z każdej opowieści okołowojennej, jednak postać, jak i historię, ratuje odtwarzający go Jon Bernthal. Serialowy „Punisher" i Shane z „The Walking Dead" z otrzymanego materiału wycisnął więcej, niż powinien. Walker jako jedyny wydaje się w tej historii człowiekiem z krwi i kości. Sterowana przez gracza postać to już zupełnie inna historia – ot, typowy mięśniak bez osobowości. Tej ostatniej brak zresztą większości enpeców, którzy zostali sprowadzeni do roli dawców i odbiorców zadań.

Supergłupi przeciwnicy

Breakpoint wciąż stara się trzymać taktycznych tradycji serii, choć i to robi nieudolnie. O ile bowiem nie zostaniemy wykryci we wrogim obozie, to wszystko trzyma się kupy – problem pojawia się dopiero, gdy ktoś nas zobaczy. Wówczas opada fasada sensownie działającej sztucznej inteligencji przeciwników – wprawdzie starają się chować za przeszkodami, wzywają posiłki i ostrzeliwują nas, jednak wszędzie coś szwankuje. Co z tego, że się chowają, skoro zazwyczaj przykucają za osłoną w taki sposób, że wystaje im głowa – „fiut z wiatrówki", żołnierz leży. Alarm podnieść może tylko jeden z wrogów – po jego eliminacji problem znika, a nawet jeśli pozwolimy mu na wezwanie wsparcia, to najczęściej jest to kilku żołnierzy w jeepie lub jeden helikopter, po zestrzeleniu którego obóz ponownie broni się sam.

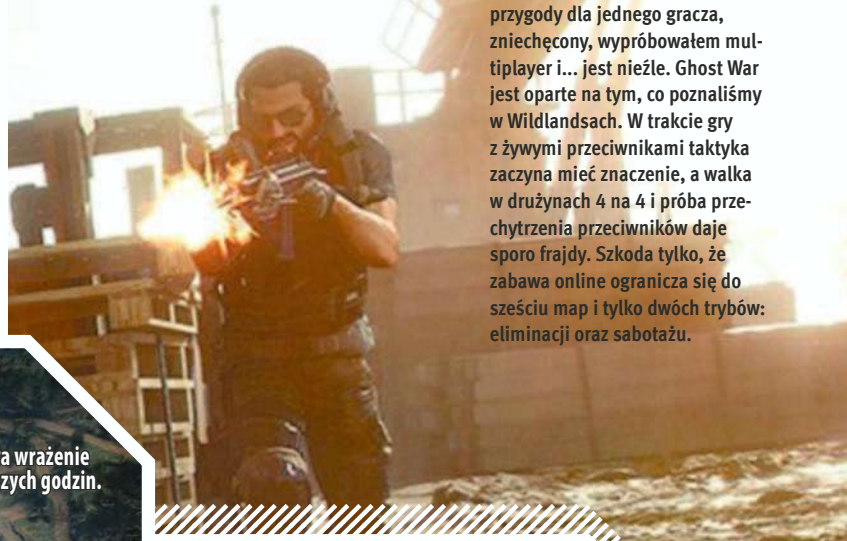
Na osobny akapit zasługuje jednak to, jak żołnierze atakują naszego bohatera. Po co się skradać, skoro wystarczy szybko wbiec do pierwszego budynku, znaleźć w nim niewielkie miejsce do obrony i... czekać, aż wszyscy przeciwnicy wbiegną radośnie pod lufę, jeden po drugim? Kolejnym świetnym patentem było lądowanie śmigłowcem na dachu zabudowań i atakowanie stamtąd. Nie dość, że po tym, jak

Gadżety i inne bonusy

Jednym z niewielu jasnych punktów Breakpointa są gadżety pomagające przetrwać na polu bitwy. Moim faworytem był dron pozwalający na zdalne zabójstwo – jednocześnie można wypuścić trzy, a do tego zadziałają one synchronicznie z naszym strzałem. Zabicie czterech wrogów naraz – bezcenne. Nieco mniej cieszy fakt, iż za posiadanie w swojej bibliotece Uplay The Division 2 otrzymałem specjalny karabin. Na tyle mocny, że nie zmieniałem go przez pół gry, co pozbawiło mnie części radości z wykorzystywania znajdowanego lootu.

Breakpoint bywał piękny ... a potem zaczynałem grać.

Architektura robiła wrażenie przez kilka pierwszych godzin.



Duszne multi

Po okropnej nudzie w trakcie przygody dla jednego gracza, zniechęcony, wypróbowałem multiplayer i... jest nieźle. Ghost War jest oparte na tym, co poznaliśmy w Wildlandsach. W trakcie gry z żywymi przeciwnikami taktyka zaczyna mieć znaczenie, a walka w drużynach 4 na 4 i próba przechytrzenia przeciwników daje sporo frajdy. Szkoda tylko, że zabawa online ogranicza się do sześciu map i tylko dwóch trybów: eliminacji oraz sabotażu.

wielki chopper wleci w sam środek obozu, przeciwnicy zgłaszają jedynie „podejrzany odgłos", to kompletnie nie radzą sobie z „pionową" walką. Nieudolnie się chowają, nie próbują nawet wyczekać, aż się pojawię, tylko ostrzeliwują dach do znudzenia. Ktoś tam nawet wyśle drona czy dwa, ale żaden to problem. Tym bardziej że nawet jeśli na dach da się zwyczajnie wejść po drabinie, to rzadko zdarzało się, by AI na tak genialny pomysł wpadła. Mniejsze babole, jak choćby przechodzenie obok zaparkowanego przeze mnie helikoptera z komentarzem: „nie widać aktywności wroga", też tu znajdziecie.

Dużo, pusto, nieciekawie

Przez pierwsze kilkanaście minut można nawet poczuć się zaszczutym. Czar pryska, gdy wyczujemy odległość, w jakiej możemy przebiegać obok wrogich oddziałów bez strachu o wykrycie. A biegać będziecie w Breakpoincie sporo – zasadniczo robimy tu za chłopca na posyłki. **Zadania, które przychodzi nam wykonywać, różnią się od siebie jedynie na papierze, w rzeczywistości sprowadzają się bowiem do prostego schematu**: pójdź/pojedź/poleć/popłyń do kropki na (ogromnej) mapie, wystrzelaj wszystkich wrogów i znajdź informatora, tudzież przełącz jakąś wajchę. Przez pierwsze dziesięć godzin nawet niespecjalnie to nuży, bo samo strzelanie czy skradanie dają frajdę (póki chce nam się udawać, że przeciwnicy nie są amebami), jednak po pewnym czasie zacząłem się męczyć. I tak przez kolejne godziny, aż zegar przekroczył ich 30.

To jeden z tych momentów, gdy praca w magazynie o grach nie jest wymarzonym zajęciem, ale raczej katorgą. Gdyby nie wspomniany wyżej obowiązek, najpewniej wyłączyłbym Ghost Recona po góra 15 godzinach i nie chciał do niego wracać. Tym bardziej że moja frustracja rosła wprost proporcjonalnie do tego, jak bardzo rozbudowane stawały się stawiane przede mną zadania. Zawsze po skończeniu questa wiedziałem, że to nie koniec i że usłyszę od enpeca „jest jeszcze jedna rzecz" albo „bym mógł aktywować system, musisz zrobić coś jeszcze". I dalej – leć do kropki na mapie, zabij wszystkich, zbierz informację, gdzie znajduje się następna kropka na mapie, dostań się do niej, zabij wszystkich, przesłuchaj dowódcę, dostań nowe współrzędne, poleć, zabij, poleć, zabij, wyłącz, odinstaluj, zapomnij.

I pewnie, że wyspa jest ogromna (na oko 20 na 20 km), jednak większość mapy to dżungla, a poszczególne miejscówki i regiony tak mocno zapadają w pamięć, że byłbym w stanie wymienić może ze dwie. Nawet budynki, choć ich architektura na początku robi wrażenie, po czasie zlewają się w zlepek futurystycznych kształtów. **Największy problemem ogromnych przestrzeni, po których przychodzi graczowi biegać, jest to, że są puste.** W związku z tym rychło zacząłem korzystać z szybkiej podróży pomiędzy odkrywanymi na mapie biwakami. A w tych wchodziłem do menu i... zamawiałem sobie kupiony wcześniej śmigłowiec lub sportowy samochód, by dostać się do kolejnej żółtej kropki. Inna głupota zabijająca realizm, którą można było zwyczajnie pominąć? Picie wody, które przywraca »

Breakpointowi brakuje bardzo ważnej rzeczy – tożsamości.

Jon Bernthal to jedyny jasny punkt obsady.

Pod kupą liści (a także innymi kupami) leżeć w Breakpoincie trzeba sporo.

nam utracony po upadkach maksymalny poziom kondycji. Niby nieinwazyjny pomysł, jednak naszemu bohaterowi wszystko jedno, czy wypije wodę ze strumyka, czy basenu lub morza. Na zdrowie?

Kim jesteś? Jestem...

...grą Ubisoftu. Gdybyście obudzili mnie w środku nocy i zapytali o trzy cechy każdej gry Ubi, to odpowiedziałbym bez chwili wahania: levelowanie postaci, loot z uzbrojeniem i czyszczenie wrogich obozów/przyczółków etc. To wszystko obecne jest w Breakpoincie. Na starcie wybieramy jedną z czterech klas postaci – możemy być sanitariuszem polowym, szturmowcem, panterą (premie do gry po cichu) lub strzelcem wyborowym. Nic nie stoi na przeszkodzie, by odblokować wszystkie, ale jednocześnie korzystać możemy tylko z jednej. Nikt nam jednak nie zabroni przełączać się między profesjami w trakcie gry. W zależności od misji, która nas czeka, możemy wybrać np. snajpera, który posiada urządzenie oznaczające wrogów, albo też, gdy potrzebujemy większej siły rażenia, przełączyć się na szturmowca. Premia do maksymalnej żywotności oraz odporność na obrażenia wraz możliwością odzyskiwania zdrowia za zabójstwo (każdy frag przedłuża czas trwania umiejętności!) sprawiają, że jest to klasa dużo lepsza do walki w zwarciu.

Inna sprawa, że poza premiami klasowymi możemy rozwijać postać niemal dowolnie, z zastrzeżeniem, że maksymalny poziom został ustalony, podobnie jak w The Division 2, na 30. levelu. Stąd też, po wykorzystaniu wszystkich punktów umiejętności, nie odblokujemy na drzewku niczego więcej. Chyba że będziemy grindować bazy wroga w poszukiwaniu skrzyń zawierających dodatkowe punkty. We wspomnianych miejscach znajdziemy także broń i elementy ubioru – każdy oznaczony, a jakże, poziomem. Im wyższym, tym większe zapewnia obrażenia lub ochronę. To tak naprawdę wyposażenie definiuje naszą potęgę – na podstawie niego gra ustala, czy na daną misję jest dla nas zbyt wcześnie. Jeśli jednak czujemy się na siłach, to możemy powalczyć z lepiej wyposażonymi przeciwnikami – celny strzał w głowę (albo dwa, jeśli wróg nosi hełm) najczęściej załatwia sprawę. Co więcej, **nic nie stoi na przeszkodzie, by ostatniego bossa (niczym w Two Worlds II) zabić w pierwszych dziesięciu minutach gry (!)**. Fabuła toczy się wówczas dalej, co na upartego można obronić. Tym bardziej że już na etapie projektowym zakładano, że Walkera będzie można wytropić w dowol-

Błędy, mikrotransakcje, nuda, bylejakość i ogrom frustracji.

ELEMENTY OSZCZĘDZAJĄCE CZAS

Jeszcze przed premierą wybuchła burza o mikrotransakcje. Krzyk podniosły osoby mające wcześniejszy dostęp do gry. Za pieniądze można było kupić wówczas punkty umiejętności i boostery punktów doświadczenia. Ubisoft szybko usunął problematyczną zawartość, która ma wrócić w późniejszym czasie. Nie oznacza to jednak, że sklep zniknął z gry zupełnie. Wciąż można w nim nabyć np. zestaw akcesoriów przydatnych danej klasie postaci (cena: ok. 130 zł; jednak wydać trzeba minimum 170 zł, bo tyle kosztuje pakiet z wystarczającą liczbą monet Duchów) lub ELEMENTY OSZCZĘDZAJĄCE CZAS (m.in. pakiet materiałów do ulepszenia broni, cena: jedyne 20 zł). Oczywiście jest to opcjonalne, jednak pewnie co najmniej kilka osób zdecyduje się na zakup po tym, jak zirytuje je grind. A że rozsierdzi każdego, nie mam wątpliwości.

To moja kupka zwłok. Podczas gdy ja szlachtowałem żołnierzy, tuż obok jakiś cywil klepał sobie spokojnie w klawiaturę.

nej chwili. Gra sugeruje jednak wcześniej osiągnąć co najmniej 150. poziom rynsztunku. A to oznacza parędziesiąt godzin „zabawy". Na szczęście nie trzeba za wszelką cenę wykonywać zadań pobocznych – do osiągnięcia wymaganego poziomu wystarczą wszystkie główne misje. Inna sprawa, że jeśli ktoś chce, to może spędzić na terenie wyspy Auroi ponad sto godzin. Jak przystało na grę Ubisoftu, jest tu wystarczająco dużo wrogich posterunków, fortów czy obozów, by zabić dość czasu. W przygotowaniu są natomiast rajdy – w Breakpointa można grać bowiem w co-opie do 4 osób. I oczywiście, że jest wtedy przyjemniej – bo i w której produkcji ze znajomymi gra się gorzej?

Nawet wtedy nie sposób ustrzec się przed poczuciem, że **Breakpoint to sandbox, któremu brakuje spójności**, jest zaś od groma małych błędów, glitchy, aż po bugi wymagające restartu. 31 godzin, 160. poziom broni, 30. level postaci, 1534 zabójstwa, 712 strzałów w głowę, celny headshot z 407 metrów. Te suche liczby to świadectwo poświęcenia. Czas ten zapamiętam głównie ze względu na przeplataną nudą frustrację. Koniec końców – **nie było warto**. Nawet dla genialnego Jona Bernthala. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5

WIDEO 8

AUDIO 6

- + Jon Bernthal
- + wygląda ładnie
- + multi lepsze od singla
- + sporo ciekawych gadżetów
- + czuć ogólną jakość...
- – ...pogrzebaną pod zwałami niedoróbek
- – AI przeciwników
- – nudny otwarty świat
- – nieangażująca fabuła
- – to zlepek innych gier Ubisoftu, bez własnej tożsamości
- – irytujący interfejs

REKLAMA

NIECH ŻYJE KRÓL!

„NAJLEPSZA GODZILLA WSZECH CZASÓW!"
- Jonathan Stenvall, FOX-TV

JUŻ NA 4K ULTRA HD™, BLU-RAY 3D™, BLU-RAY™ i DVD!

Dostępne w sklepach: MediaMarkt

PARTNERZY MEDIALNI

REKLAMA

PEGI 18

PRODUCENT: SPIDERS
CENA: 200 ZŁ (PC), 180 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WINDOWS 7/8/10, CORE I5-3450 (3,1 GHZ)/AMD FX-6300 X6 (3,5 GHZ), 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD 7870

MAGIA I XVII WIEK • AKCJA • RPG

GREEDFALL

Przywdział elegancki kapelusz i ruszył w dzicz: **Cursian**

Jeszcze kilka lat temu turowe erpegi w zasadzie nie istniały, a rynek zalewały kolejne klony Wiedźminów i Mass Effectów. Dziś jest zupełnie odwrotnie. Zazwyczaj się z tego cieszę, ale nawet ja mam czasem ochotę na coś zwawszego. Szczęśliwie są na tym świecie Pająki.

Studio Spiders jest obecne na rynku wystarczająco długo, by większość wyrobiła już sobie zdanie na jego temat. Podobnie jak Piranha Bytes regularnie serwuje nam nieco koślawe, ale niezaprzeczalnie godne uwagi tytuły. Sztandarowym przykładem jest wydany w 2016 roku Technomancer. Wkurzał mnie na każdym kroku, a mimo to zostawił po sobie tyle ciepłych odczuć, że wciąż o nim pamiętam, czego nie mogę powiedzieć o sporym stosiku znacznie większych gier, które od tamtej pory zaliczyłem. Wspominam o nim nie bez powodu – **GreedFall to Technomancer na sterydach**. Zostawiono to, co najlepsze, i pozbyto się części problemów, a na koniec drastycznie zwiększono skalę. W efekcie powstała najlepsza gra w portfolio Pająków, ale wciąż brakuje jej trochę do pierwszej ligi.

Imigracja w czasach zarazy

Akcję GreedFalla osadzono w „umagicznionej" wersji XVII wieku, a zatem realiach stosunkowo mało wyświechtanych i całkiem zajmujących. Świat jest areną zmagań dwóch wielkich sił, które toczą ze sobą bezpardonową wojnę pod niemal każdą szerokością geograficzną. Sojusz Mostu jest silnie wzorowany na kulturze arabskiej i zrzesza wybitnych uczonych, odkrywców i alchemików. Choć nikt nie kwestionuje ich wkładu w rozwój nauki i techniki, często słyszą zarzuty o amoralność i lekkomyślne przekraczanie wszelkich granic etycznych. Ich wrogowie, Thélème, to z kolei odpowiednik Europejczyków. Uważają się za ostoję cywilizacji i kultury, a na ich czele stoją władający magią duchowni, którzy za punkt honoru postawili sobie nawrócenie opornych.

Pośrodku tego całego bałaganu komfortowe miejsce wywalczyła dla siebie Kongregacja Kupiecka. Nie jest nawet w połowie tak potężna jak wspomniane wyżej frakcje, ale dzięki mądrze prowadzonej polityce uzależniła je od siebie i zbiła majątek, dostarczając im to, czego potrzebują do wzajemnego posyłania się na tamten świat. De Sardet, główny bohater (lub bohaterka, jeśli tak zdecydujecie), będąc szlachcicem i wysoko postawionym członkiem Kongregacji, mógłby po całych dniach wylegiwać się na stosie złota i podszczypywać służące, gdyby nie jeden mały szczegół – malchior. Tajemnicza zaraza bezlitośnie przetrzebia jego naród, nie bacząc przy tym na majątek czy status społeczny. Najtęższe umysły nadaremnie starają się znaleźć skuteczne lekarstwo i jedyną nadzieją wydaje się wyprawa na odległą, słabo zbadaną wyspę, która sprawia wrażenie wolnej od problemu. Nieste-

To coś nie było nawet w połowie tak twarde, na jakie wygląda.

Skradanie się w tym miejscu nie ma absolutnie żadnego sensu. Gdzie indziej też raczej nie warto zawracać sobie nim głowy.

Ależ to tnie!

Wielu graczy narzeka, że pecetowa wersja GreedFalla potrafi niemożliwe wymęczyć nawet najlepszy komputer. Potwierdzam, że doświadczyłem nieprzyjemnych zaciachów nawet na sprzęcie, który bez zająknięcia udźwignął najnowsze Metro na ultra. Nie było to wprawdzie nic wielkiego i moim zdaniem nie ma o co kruszyć kopii, ale czujcie się ostrzeżeni. W podesłanej do mediów informacji twórcy zalecają, by w takiej sytuacji przełączyć się na tryb gry w oknie (nie mylić z oknem bez ramek!), ale jak dla mnie efekt nie jest tego wart.

ty, pierwsi osadnicy donoszą, że nowy ląd zamieszkują najdziwniejsze bestie i wrogo nastawieni tubylcy, zazdrośnie strzegący swych sekretów. Kongregacja postanawia zastosować wypróbowaną metodę i posyła na miejsce misję dyplomatyczną. Na jej czele staje De Sardet.

Może i płonie, ale to nie zamtuz. Jest w piwnicy.

Technomancer na sterydach.

Wojując jęzorem

Postawmy sprawę jasno: GreedFall nie jest grą dla niecierpliwych. Twórcy nie epatują co chwilę dramatycznymi scenami, gwałtownymi zwrotami akcji i emocjonalnymi dylematami. Wszystko toczy się w niespiesznym tempie. Dość rzec, że przez pierwsze kilka godzin za broń chwyciłem raptem dwa czy trzy razy. Nie znaczy to oczywiście, że kompletnie nic się tu nie dzieje, a rozwiązania siłowe nabierają z czasem znaczenia, ale mimo to nie można mówić o intensywności rodem z Mass Effecta.

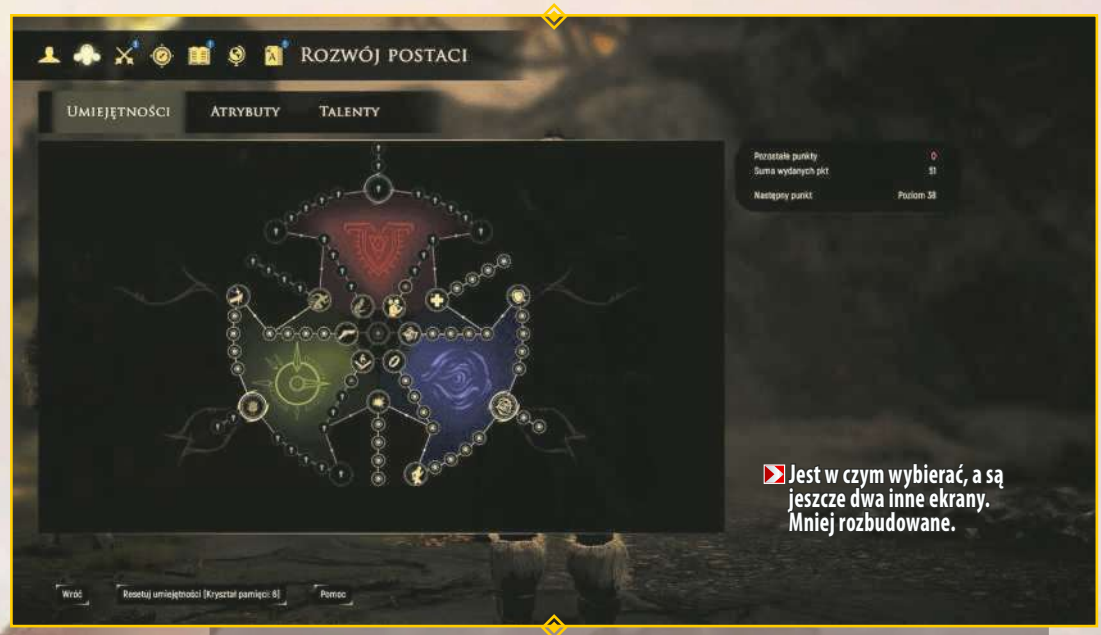
Wolniejsze tempo pozwala skupić się na tym, co tutaj najważniejsze, czyli chłonięciu zgrabnie zarysowanego świata i odkrywaniu jego tajemnic. Jako spec od dyplomacji De Sardet dużo czasu spędza na kontaktowaniu się z przedstawicielami różnorodnych organizacji. Żadna z nich nie zrzesza wyłącznie aniołów i wszystkie mają coś za uszami. Wspomnę choćby Nautów, czyli gildię żeglarzy, której członkowie pokrywają twarze zawiłymi tatuażami, będącymi zapisem ich życiowych dokonań. Jako że mało kto dobrowolnie zaciąga się w ich szeregi, opracowali sobie dość osobliwą metodę rekrutacji, a uzależniony od ich usług świat z konieczności ją zaakceptował. Otóż każde dziecko urodzone na pokładzie statku z miejsca staje się Nautem i zostaje odebrane rodzicom. Ponadto w przypadku szczególnie niebezpiecznych bądź istotnych kontraktów klient może zostać zmuszony do oddania im własnego potomka – choćby jeszcze nienarodzonego. Ot, tacy tutejsi wiedźmini.

Wyrabianie sobie znajomości jest istotne nie tylko ze względu na główny wątek, ale też reputację. Podnosząc własną wartość w cudzych oczach, bohater może liczyć na przysługi i cenne podarki. Niestety (lub stety, zależy, jak na to patrzeć) przez większość czasu da się dogodzić wszystkim. Z jednej strony sprawia to, że całość gry można zobaczyć za jednym razem, z drugiej zaś niekorzystnie wpływa na wiarygodność świata.

Spacer po lesie

Skoro już o świecie mowa, trzeba jasno zaznaczyć, że **GreedFall to nie sandbox**. Mapa składa się z zamkniętych lokacji, które odkrywa się w z grubsza zaplanowanej kolejności. W przeciwieństwie do Technomancera jest ich jednak na tyle dużo, że nie sposób nabawić się klaustrofobii. Z tego samego powodu nieporównywalnie mniej irytujące jest też odradzanie się pokonanych wrogów. Z niezrozumiałych przyczyn wciąż z niego nie zrezygnowano, ale wziąwszy pod uwagę, że w daną okolicę wraca się maksymalnie dwa czy trzy, nie jest to wielki problem.

Geograficzne rozpasanie ma tę wadę, że w poszukiwaniu oszczędności **Pająki nieco zbyt ochoczo posunęły się do recyklingu**. Oczywiście nie jest on w grach niczym nowym, ale tutaj wyjątkowo mocno daje po oczach. Niemal każde mieszkanie szlacheckie (przy dwóch pokojach trudno mówić o rezydencji...) ma identyczny rozkład i różni się wyłącznie drobiazgami. A i to nieznacznie. Czasem prowadzi to do absurdów – założone przez kilkoma laty miasto wygląda niemal identycznie, jak jego znacznie starszy krewniak. Wybierając się do młodziutkiej kolonii, spodziewałbym się raczej otoczonych palisadą drewnianych chatek, a nie potężnych kamiennych gmachów i brukowanych uliczek (które to z reguły świecą pustkami lub są okupowane przez garstkę nieruchawych manekinów rodem z przygód Sheparda). Nie lepiej ma się rzecz z potworami. Przez



Jest w czym wybierać, a są jeszcze dwa inne ekrany. Mniej rozbudowane.

wiele godzin towarzyszyło mi wrażenie, że ciągle tłukę ten sam gatunek i dopiero rzut oka do dziennika uświadomił mi, że maszkarony jednak odrobinę się różnią. Pod względem wyglądu znaczy, bo w boju zachowują się w zasadzie identycznie.

Letnie kolonie

Choć inspirowany kolonializmem świat GreedFalla potrafi oczarować mimo technicznych niedoskonałości, tego samego nie można niestety powiedzieć o fabule. Nie twierdzę, że jest kiepska – brak jej po prostu czegoś charakterystycznego i wielkiego, co zostałoby w pamięci na dłużej (no, może z wyjątkiem zakończenia). Częściowo wynika to pewnie z niezbyt barwnych bohaterów. **De Sardet jest kompletnie nijaki** i mimo że patrzyłem na jego plecy przez około czterdzieści godzin, za nic nie potrafiłem się do niego przywiązać.

To samo dotyczy zresztą jego towarzyszy. Mają własne misje lojalnościowe, wtrącają swoje trzy grosze w trakcie rozmów i można z nimi romansować (ignorowani potrafią też podobno zdradzić bądź odejść, ale mnie się to nie zdarzyło), jednak nie wyrastają ponad oczywiste archetypy: zuchwały żeglarz, szorstki żołdak i tak dalej. **Na plus trzeba za to zaliczyć całkiem rozbudowane zadania poboczne**, którym daleko od inspirowanych MMO kwiatków rodem z Inkwizycji.

Środki dyplomatyczne

Liczba dróg, jakimi może podążać nasz dyplomata, jest całkiem imponująca i zwykle zależy od kierunku, w jakim postanowi się on rozwijać. Jeśli chodzi o najbardziej bezpośrednią metodę czyli walkę, dostępne są trzy główne ścieżki kariery: wojownik, strzelec oraz mag. Ja zdecydowałem się na tego ostatniego, ale bez większych przeszkód można też wyhodować sobie hybrydę. Zakres zdolności jest szeroki i zawiera choćby magiczną tarczę, zatruwanie broni czy ciskanie bombami – każdy powinien więc znaleźć coś dla siebie. Sam **system walki sprawia wrażenie przyzwoitego, ale wzorem większości erpegów akcji brak mu finezji**. Jako czarokleta zwykle otaczałem się magiczną tarczą, wbijałem

Przyjemna, ale niczym nie zachwyca.

Bywają momenty, że grafika wygląda pierwszorzędnie.

POMOCNA DŁOŃ

- Nie pozbywaj się pancerzy frakcyjnych, bo mogą przydać się do wykiwania strażników i zaliczenia zadań w pokojowy sposób. W przypadku Nautów jest to np. kurta marynarza.
- Warto zainwestować choć po jednym punkcie w naukę i rzemiosło. Nawet najsłabsze mikstury i ulepszenia robią różnicę. Niekiedy przydadzą się też w trakcie misji i eksploracji.
- Nie śpiesz się z głównymi zadaniami. Zwiedzając świat, możesz znaleźć świetne przedmioty (w tym legendarne), a także kapliczki, których aktywacja daje darmowe punkty umiejętności.
- Zwiedzając nową lokację, pamiętaj o tym, by dojść do każdej krawędzi oznaczonej globusem i wyjść na mapę główną. Po jej ujrzeniu możesz anulować decyzję i kontynuować z dotychczasowego miejsca. Niekiedy pozwoli to odblokować kolejne miejscówki i oszczędzić nieco czasu w przyszłości.
- Jeśli natrafisz na przeszkodę, która blokuje ci przejście (np. zwalony pień czy kamienie), nie przejmuj się – wraz z postępami fabuły bądź zadań pobocznych trakt zostanie oczyszczony.

Kardynał Richel... Antonius we własnej osobie. Straszny dupek.

między wrogów za pomocą krótkodystansowej teleportacji i odpalałem obszarówki. Jeśli coś przeżywało taką kurację, a w pewnym momencie stawało się to rzadkością, zbierało jeszcze serię szybkich ataków dystansowych. Nic szczególnego, ale spełnia swe zadanie i pozwala odpocząć od rozmów.

O wiele ciekawsze są zdolności dodatkowe, takie jak charyzma, otwieranie zamków czy nauka. Oprócz pełnienia swej podstawowej funkcji przydają się w rozwiązywaniu zadań i otwierają nowe możliwości. Pomijając klasyki w rodzaju „przegadaj gościa zamiast spuścić mu manto", można na przykład przeskoczyć nad rozpadliną i uniknąć starcia z przeciwnikami bądź naprawić uszkodzony przedmiot, zamiast za niego płacić.

Niby taki ślachcic, a gacie se ceruje!

Majsterkowaniu warto poświęcić szczególną uwagę, bo **crafting jest tutaj niezwykle przydatny, a przy tym przyjemny**. Wzorem Technomancera większość broni i pancerzy posiada po kilka miejsc na ulepszenia w rodzaju naramienników, osłon i tak dalej. Ich montowanie nie tylko wpływa na wygląd, ale też drastycznie poprawia statystyki. Zbroja wzbogacona o najlepsze części chroni nawet dwukrotnie skuteczniej niż zwykła! Co ważne, zdobywanie składników nie jest uciążliwe. Wystarczy po prostu rozkładać niepotrzebne graty bezpośrednio z poziomu ekwipunku, a niedobór materiałów nie powinien stanowić problemu.

Gorzką pigułkę muszą za to przełknąć zwolennicy zachowywania dyskrecji. System skradania się istnieje, ale jest wyjątkowo prymitywny. Nie uwzględnia oświetlenia ani generowanego hałasu (o ile bohater chodzi w „przykucu") i jedyne, na co trzeba zwracać uwagę, to kierunek, w jakim zwróceni są strażnicy. Za każdym razem, gdy gra zachęcała do przemykania się cichaczem (choćby z powodu towarzysza, który nie chciał krzywdzić kumpli), cierpiałem istne męki. Szczęśliwie nie zdarza się to zbyt często, a czasem można po prostu zdobyć odpowiedni ciuch i załatwić swoje sprawy w przebraniu.

GreedFall nie przekona do siebie tych, którzy nie są w stanie znieść pewnej umowności i sporej dozy niedoróbek, ale zwolennicy gier średniobudżetowych powinni się dobrze bawić. **To porządna rzecz, jednak trzeba mieć w pamięci, że jej twórcom wciąż daleko do największych tuzów na rynku i po prostu musieli na czymś zaoszczędzić.** Uważam, że cięcia, na jakie się zdecydowali, dotknęły stosunkowo mało istotnych obszarów, a osiągnięty ostatecznie efekt jest najlepszy, na jaki w tych okolicznościach można było liczyć. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 7

+ ciekawe, mało wyświechtane realia
+ przyjemny i przydatny crafting
+ naprawdę długa – około 40 godzin
+ treściwe, rozbudowane zadania poboczne
+ hej, singlowe RPG akcji w 2019 to zaleta sama w sobie!

– nieśpieszne tempo nie każdemu przypadnie do gustu
– brak elementu, który naprawdę robiłby wrażenie
– wyczuwalna toporność – w animacjach, skradaniu się czy recyklingu lokacji
– problemy z płynnością (patrz: ramka)

PEGI ?

PRODUCENT: OWNED BY GRAVITY
CENA: 140 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 2 OSÓB

PC: WIN 7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY 2,5 GHZ, 4 GB RAM, KARTA GRAFICZNA Z 2 GB RAM-U

STRATEGICZNA • FANTASY • 4X

Jak zwykle czarujący: **DaeL**

W historii ludzkości istniała – niemal już zapomniana – epoka cudów i magii. Dziś niektórzy określają ją mianem „lat dziewięćdziesiątych”.

W owym czasie miały miejsce zjawiska, które wymykają się ludzkiemu rozumowi. Jednym z nich była spora popularność turowych gier wojennych. Młodzi ludzie siadali na długie godziny przed monitorami, obmyślając zaawansowane strategie i żmudnie przesuwając na 14-calowych ekranach żetony symbolizujące kompanie, pułki i brygady. Wśród dostawców takich uciech prym wiodło studio SSI z ich przebojową serią Panzer General. A jako że pola bitewne Europy im nie wystarczały, postanowili spróbować sił z magicznym spin-offem. Tak oto powstał Fantasy General, w którym miast dowodzić piechotą, czołgami czy artylerią wydawaliśmy komendy zgrupowaniom czarodziejów, gryfów, niedźwiedziołaków i tego rodzaju tałatajstwa.

Lepiej późno niż wcale

Dwadzieścia trzy lata po premierze pierwszego Fantasy General pałeczkę przejęło niemieckie studio Owned by Gravity. Po całkiem udanym Panzer Corps będącym duchowym spadkobiercą Panzer Generala stworzyli pełnoprawny – bo korzystający z oryginalnej nazwy – sequel Fantasy Generala. Mózgi aż się gotują od zalewającej je nostalgii.

Niby to fantasy, ale można zrobić blitzkrieg, przełamując linię frontu zmasowanym, punktowym uderzeniem.

Powrót do świata Aer jest tym przyjemniejszy, że kontynent bardzo nam wypiękniał. **Mapy są śliczne i klimatyczne, swój urok mają też zgrabnie animowane jednostki.** Ale jako że przed rozgrywką postanowiłem odświeżyć sobie klasyka z 1996, z największą ulgą odnotowałem poprawną oprawę dźwiękową. Muzyka jest tym razem bardzo przyjemna, a odgłosy wydawane przez ścierające się oddziały nie rażą już uszu gracza. Do pełni szczęścia przydałoby się jeszcze odczytanie licznych dialogów przez aktorów, ale nie ma się co łudzić – Owned by Gravity pracowało na ograniczonym budżecie i na takie zbytki nie mogło sobie pozwolić. Jedynym zgrzytem w całej warstwie audiowizualnej jest intro, które nie dość, że sprawia wrażenie wyrenderowanego w niezbyt wysokiej rozdzielczości, to jeszcze razi artefaktami. Ale poza tym większych zarzutów mieć nie można.

Coś starego...

W świecie gry upłynęło 300 lat, a fabuła tym razem traktować będzie o starciu sympatycznych barbarzyńców ze znacznie mniej sympatycznym Imperium. Barbarzyńcy to frakcja wbijających sobie toporki w plecy Celtów skrzyżowanych z wikingami. Praktykują druidyczną magię, jeżdżą na niedźwiedziach, kumają się z trollami. Znacznie ciekawsi są ich przeciwnicy. Imperium to Bizancjum na nekromantycznych sterydach. Ich legiony i ciężką jazdę uzupełniają fantastyczne machiny oblężnicze, hordy nieumarłych niewolników tudzież okazjonalne wojowniczki na pegazach.

Szkoda, że akurat tą frakcją pogramy sobie w trybie skirmish i multiplayer, bo kampania zdominowana jest przez barbarzyńców, którzy dzielnie odpierają inkursje nekro-rzymian i zdradzieckie knowania

W dalszej części kampanii oraz w trybie skirmish bitwy osiągają pokaźne rozmiary.

Załamanie morale rozstrzygnie niejedną bitwę. Warto dodawać kurażu własnym jednostkom przy pomocy umiejętności bohaterów.

Niespodziewany powrót do formy po 23 latach.

sprzymierzonych z nimi klanów. O fabule nie ma co się zbyt wiele rozpisywać, bo niczym nie zaskoczy i jest tylko pretekstem do kolejnych starć wielkich magicznych armii.

A gdy dochodzi już do bitwy, **Fantasy General II prezentuje się jak klasyczny turowy bitewniak**, aczkolwiek uzupełniony o parę nowych mechanizmów, które może nie przeobrażają rozgrywki w sposób fundamentalny, ale na pewno dodają jej trochę pikanterii. **FG2 jest bowiem – przynajmniej przy pierwszym kontakcie – grą zaskakująco prostą.** Mniej więcej 1/3 scenariuszy można przejść, nie angażując szarych komórek. Ale to zwodnicza prostota. W rzeczywistości gra wymaga solidnego planowania i efektywności. Po prostu daje nam to do zrozumienia dość późno, gdy zdążymy już popełnić masę błędów.

Coś nowego...

A wszystko to dzięki współgraniu trzech nowych elementów rozgrywki. Pierwszym jest „podwójny" system obrażeń, który wewnątrz oddziałów rozróżnia straty wynikające z ran oraz ze śmierci. Zgony oznaczają, że oddział do końca danej bitwy jest mniej liczebny, a następnie zostaje uzupełniony przez świeżych rekrutów, tracąc część zdobytego doświadczenia. No, chyba że zdecydujemy się wyłożyć pod koniec misji kupkę złota. Z kolei ubytki wynikające z ran można zniwelować, pozwalając jednostce odpocząć. Wydawałoby się więc, że sposobem na osiągnięcie sukcesu jest częste wycofywanie jednostek za linię frontu i rozbijanie obozów. I rzeczywiście tak będzie zachowywać się większość graczy.

Tyle tylko, że tu w grę wchodzi druga mechanika – tykający zegar. Im szybciej ukończymy dany scenariusz, tym więcej dostaniemy na koniec złota niezbędnego zarówno przy rekrutowaniu, jak i ulepszaniu naszych dzielnych wojaków. A tak się jednak składa, że gra nie szafuje liczbą tur zbyt hojnie, więc trzeba się spieszyć albo pogodzić z tym, że bitwę zakończymy z pustymi kieszeniami.

I tu odsłania się pełna diaboliczność Fantasy Generala II. **Nie ma złotej recepty na zwycięstwo.** W każdym scenariuszu będziemy musieli inaczej ważyć racje. Czy eksplorować mapę, by złupić wioski i zdobyć ulepszenia? Zapewnić armii czas na uleczenie ran? A może przeć do przodu bez oglądania się na straty? Nieraz zakończymy daną batalię zwycięsko tylko po to, by godzinę później wczytać stan gry i spróbować rozegrać ją jeszcze raz. Bo triumf triumfem, ale jeśli armia albo skarbiec ucierpiały, to późniejsze misje staną się katorgą.

Całość uzupełnia trzeci mechanizm, czyli fabularne decyzje, które będziemy podejmować, rozmawiając z innymi postaciami. Niby nic nowego, ale Fantasy General II zrobił z nich świetny użytek. Każdy wybór wiąże się z długofalowymi konsekwencjami. Przykładowo – okazanie litości zdrajcom z jednej strony dołącza do naszej armii darmowych bohaterów, z drugiej jednak czyni ich postaciami negatywnie wpływającymi na morale armii. Sama ich obecność na linii frontu może sprawić, że pozostałe jednostki będą uciekać na tyły po każdym ataku wroga.

Wszystko to zebrane do kupy sprawia, że **misje przebiegają w sposób – jak na turowego bitewniaka – całkiem dramatyczny**. A gra tylko na tym zyskuje. Nawet misje z eskortą przestają być – jeśli zależy nam na efektywności – zwykłymi bitwami. Tym razem naprawdę opłaca się kombinowanie, jak przebić się przez wrogie linie.

W zasadzie uniwersalna jest tylko jedna strategia. Lepiej mieć w armii przewagę jednostek rażących na odległość. Nie dość, że przy atakowaniu na ogół nie będziemy iść na wymianę ciosów, to od czasu do czasu oddamy „darmowe" strzały w obronie innych jednostek. Tym bardziej że ładowanie się pod ten ostrzał to w zasadzie jedyna większa wada sztucznej inteligencji. Komputer nie jest może nadzwyczajnie sprytny, ale w późniejszych bitwach lepiej nie oddawać mu inicjatywy. Pozostawiwszy nekromantów z budynkami generującymi manę samym sobie, możemy się szykować na koszmar przebijania się przez niezliczone szeregi szkieletów.

Coś brakującego...

I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie to, że Fantasy General II cierpi na tę samą chorobę, która dręczy inne niszowe strategie wydawane przez Paradox czy Slitherine – **wycinanie zawartości na poczet przyszłego DLC**. Sama skala mapy i historia świata Aer dają do zrozumienia, że powinniśmy obserwować starcie wielu różnorodnych sił. Nie zamierzam winić Owned by Gravity za takie podejście do sprawy, bo rozumiem realia rynkowe. Turowe bitewniaki są gatunkiem niszowym, a przy niewielkiej grupie osób zainteresowanych gatunkiem wydawanie DLC jest koniecznością. Ale mimo wszystko żałuję, że developerzy nie spróbowali roztoczyć choć odrobiny iluzji, przekonując mnie, że FG2 jest pełnoprawnym produktem, a nie jego fragmentem. **|CDA|**

Długa przerwa

Pomiędzy wydaniem pierwszej części Fantasy Generala a jego sequelem minęły 23 lata. To wynik niemal rekordowy... ale palmę pierwszeństwa nadal ma seria Wasteland. Postapokaliptyczny RPG na drugą część czekał 26 lat.

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 7

+ ładnie wygląda
+ wymaga stosowania różnych strategii w zależności od scenariusza

− mało frakcji, armii, kampanii...
− frustrujące poszukiwanie ostatniej jednostki wroga

PEGI 3

PRODUCENT: CODEMASTERS
CENA: 180 ZŁ (PC), 230 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 16 GRACZY

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 10 (64-BIT), INTEL I3-2130/AMD FX4300, 8 GB RAM, GEFORCE GT 640/ RADEON HD7750

WYŚCIGI • BLACHA W BLACHĘ

GRID

Szuka swojego Nissana GTR: **enki**

Kiedyś nie było czasów. Teraz to są czasy!

Chodzi, rzecz jasna, o czasy kwalifikacyjne, które w najnowszym Gridzie można – choć nie trzeba – wykręcić przed wyścigiem, aby dać szansę sobie (ale i reszcie kierowców AI) na poprawę przydzielonego pola startowego. To jeden z niewielu elementów, którymi nowa odsłona klasycznej ścigałki próbuje uwspółcześnić klasyka z 2008 roku. Szkoda niemniej, że robi to kosztem części z tych, które już nie wrócą.

Turbosprężarka

Zanim zacznę narzekać, wyciągnę z bagażnika worek zasłużonych superlatyw. Bo czy to z powodu pielęgnowanego od czasów pierwszych Colinów rzemieślnictwa, czy niezwykłej maestrii artystów od czterech kółek, w ścigałkach Codemasters zawsze na pierwszym miejscu jest przyjemność z jazdy. Grid jest tego najlepszym przykładem – i ten stary, któremu daliśmy 10 w CDA, i ten nowy, którego model fizyczny, projekt torów i znakomicie oddane poczucie prędkości są po prostu nie do pobicia. **Niezależnie od pory dnia i pogody – ale szczególnie na ciasnych, pięknych trasach miejskich – ściga się tu z ogromną przyjemnością.** Zakładając, oczywiście, że twoim celem jest widowiskowa i satysfakcjonująca walka na torze, a nie śledzenie temperatury opon i dłubanie w ustawieniach dyferencjału, żeby uzyskać te 0,2 sekundy na piętnastym zakręcie.

Tutaj jeździ się umiejętnie, ale bez pardonu. Drobne (i nie takie drobne) stłuczki nie są karane, chyba że wbijemy się w kuper kierowcy AI, którego algorytmy „osobowości" wykazują skłonność do zachowań impulsywnych. Wówczas pojawia się nad nim bowiem czerwona ikonka Nemesis, sygnalizująca, że ten oto jegomość nie cofnie się przed niczym, byle tylko skończyć wyścig przed nami. Reklamując swoją grę, twórcy odmieniają słowa „dramatyczność na torze" przez wszystkie przypadki, czyniąc ją jednym z filarów rozgrywki. Po to zaprogramowali ponad 400 kierowców AI, których możemy spotkać na asfalcie, różniących się umiejętnościami w odmiennych warunkach i klasach wyścigowych, a także temperamentem. Nie powiem, żeby ów system wpływał na wrażenia z singlowego ścigania się bezpośrednio, ale dobrze wiedzieć, że okazjonalne błędy i kraksy między AI nie wynikają ze zwykłych skryptów, tylko są wynikiem bardziej skomplikowanej matematyki.

Ładnie, szybko, nieidealnie.

Flak

Nie „siadło" kilka rzeczy. Pomysł na kampanię, w której jesteśmy częścią dwuosobowego zespołu, ma już jedenaście lat i w pierwowzorze, który nawiązywał tytularnie do serii Race Driver, sprawdzał się dobrze. Tutaj wciśnięto go zupełnie od czapy. Niby kierowcy charakteryzują się jakąś tam lojalnością, możemy im wydawać polecenia ataku i obrony na torze, ale nikt nie wyjaśnia po co, a eksperymenty kończą się zazwyczaj tym, że lepiej dać im po prostu jeździć sobie samodzielnie.

Wspomniałem o okrążeniach kwalifikacyjnych – to ciekawa opcja dla tych, którym nie szkoda po półtorej minuty na wyścig na zabawę solo. Niestety częściej, niżbym chciał, zdarzało się, że podobne tempo w kwalifikacjach i wyścigu w pierwszym przypadku pozwalało mi wyprzedzić drugiego kierowcę aż o 2-3 sekundy, a dopiero w drugim walczyć o pozycje jak równy z równymi. Zupełnie za to **zdruzgotany jestem brakiem trybu rankingowego w multi** (są tylko mecze szybkie i prywatne) oraz starym systemem hostowania wyścigów przez graczy. Brak w stawce aut Nissana GTR, do którego miłością jedenaście lat temu zapałałem właśnie w Gridzie, to już tylko spleśniała wisienka na zakalcu.

Wszystko to sprawia, że Grid będzie idealną pozycją pod serwisy subskrypcyjne – olśniewającą od pierwszego wrażenia i smakowitą w małych kąskach, ale i łatwą, niestety, do zapomnienia tydzień później. |CDA|

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 7

+ świetne tory uliczne
+ dynamika walki na torze i poczucie prędkości
+ piękna grafika
+ „osobowości" AI

– słabe multi
– niezrozumiała obecność partnera AI w kampanii
– taki sobie balans kwalifikacji

PEGI 7

PRODUCENT: GREZZO
CENA: OK. 200 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

REMAKE ZELDY • NIETYPOWEJ, ALE WCIĄŻ ZELDY

THE LEGEND OF ZELDA™ Link's Awakening

Dodatkowy tysiąc punktów dla każdego, kto rozpoznaje ten gościnny występ!

Już wiem, z czym mi się ta roślinność kojarzy. Z klockami Lego!

„Obudźcie się", nawołuje: **spikain**

26 lat temu za plecami Shigeru Miyamoto powstała dziwaczna wariacja na temat jego dzieła. Dzisiaj stawiana jest wyżej niż pierwowzór – i właśnie doczekała się gruntownego odświeżenia.

W pewnym sensie prawie wszystkie odsłony serii The Legend of Zelda to rimejki. Przewijają się przez nie te same postacie, miejsca, stworzenia czy symbolika. Za każdym razem mamy do czynienia z trochę innym spojrzeniem na te elementy, a ostatecznie każda Zelda ma swój unikalny charakter – ale nie bez powodu każde kolejne zetknięcie z serią jest jak powrót do domu.

Nawet jeśli nie w Hyrule

Z tego powodu Link's Awakening z 1993 roku – chyba najbardziej wyróżniającą się odsłonę spośród tych dwuwymiarowych – tak ciepło wspominają najhardkorowsi miłośnicy serii. Dla większości pozostałych graczy (np. takich, którzy grali w jedną czy dwie części) jest po prostu kolejną Zeldą. Remake zaś, nie ukrywam, trochę jest nią również dla mnie – bo wydany został w nowej rzeczywistości, tej, w której znamy już rewolucyjne Breath of the Wild. Co oczywiście nie oznacza, że nowa Pobudka Linka jest grą kiepską – nic z tych rzeczy. Po prostu ostrzegam, że nie każdy podzieli powszechny wśród zachodnich recenzentów zachwyt powrotem do bardziej klasycznej formuły.

To znaczy: **do liniowej gry z pozorem otwartego świata** (co chwilę przechodzimy obok miejscówek, do których dostać się będziemy mogli np. dopiero za kilka godzin), klasycznymi sekwencjami lochów, kluczami, prostymi zagadkami logicznymi, bossami, odrobiną backtrackingu („kurde, muszę tu wrócić, jak będę miał X"), heart containerami zwiększającymi liczbę punktów życia, ścinaniem trawy, rozbijaniem garnków... Dałoby się tak wyliczać w nieskończoność, ale nie bez powodu Link's Awakening wymienia się jako jedną z najbardziej nietypowych odsłon serii – nie tylko ze względu na obecne tu dodatkowe zajęcia, minigierki czy specyficzny, samoświadomy humor. Nawet nie przez to, że nie ma tu księżniczki Zeldy, akcja nie rozgrywa się w Hyrule, a warstwa fabularna jest *[wycięto, aby uniknąć spoilerów!]*. Również dlatego, że... zaczerpnięto tu trochę... z Mario...?

(I z Kirby'ego)

To niesamowite, jaką skarbnicą wiedzy były publikowane regularnie wywiady z serii Iwata Asks. Z jednego z nich dowiedzieć się można na przykład, że stare Link's Awakening narodziło się „po godzinach" – jako poboczny projekt rozwijany trochę dla rozrywki. Reżyser Takashi Tezuka wspomniał nawet, że developerzy czuli się trochę, jakby robili parodię Zeldy, którą Shigeru Miyamoto, twórca pierwszej części, niespecjalnie się interesował. Wrzucili więc do gry sporo przeciwników znanych z Super Mario Bros., maskotkę Yoshiego, postacie wyglądające jak Mario i Luigi czy Chain Chompa, którego możemy prowadzić na łańcuchu. I to przeszło.

Tutaj też to wszystko się pojawia – razem z sekwencjami widzianymi z boku i skakaniem (w Zeldzie!) – bo to ogólnie naprawdę wierny remake. Poza dodatkową zabawą w układanie własnych dungeonów, którą z grzeczności przemilczę(*), i kilkoma małymi udogodnieniami (na przykład: przypisywanie przedmiotów do przycisków, których nie miał Game Boy), pod względem gameplayu mamy do czynienia w dużej mierze z tą samą grą. Tylko nieporównywalnie ładniejszą – bo wystylizowaną na miniaturowy świat, w którym niemal wszystko wygląda, jakby zostało zbudowane z plastiku czy plasteliny. To właściwie chyba największa różnica, bo zupełnie zmienia sposób, w jaki odbieramy grę. W 1993 roku Link's Awakening zachwycało przede wszystkim tym, jak sprawnie przeniesiono koncepcję znaną z telewizorów na malutki ekran Game Boya – to była pełnoprawna Zelda, duża przygoda, którą można było nosić w kieszeni. Puryści mogą na to kręcić nosem, ale według mnie taki zabieg to strzał w dziesiątkę.

Dla (potencjalnych) fanów

Szkoda, że grze zdarza się chrupnąć. Zwłaszcza że czasem w momentach, w których z pozoru najmniej się dzieje – bo np. w spokojnej wiosce, a nie podczas chaotycznej walki z jednym z (momentami świetnych) bossów. Powody są oczywiste (więcej terenu, więc więcej niezależnych, ruszających się elementów), ale zrozumienie nie sprawia, że boli mniej.

Ostatecznie wszystko sprowadza się do pytania: **czy lubisz klasyczną formułę Zeldy? Jeśli tak – będziesz zachwycony** Link's Awakening. Jeśli nie – odstępstwa od tej formuły, choć liczne, nie sprawią nagle, że się do niej przekonasz. Jeśli nie wiesz – sprawdź. Mało która tak dobra gra jest tak urocza i przytulna. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 8

+ wygląda ładnie
+ brzmi ładnie
+ stary, dobry level design starego, dobrego Nintendo
+ zaskakuje rzeczami, o których bez sensu pisać w recenzji, bo wtedy nie zaskoczą
+ salon gier z żurawiem jest super!

− z rzadka klatkom zdarza się spaść tak bardzo, że mimowolnie robimy „:|"
− to tak naprawdę nie jest minus, ale gdzieś muszę przecież napisać, że bardzo czekam na Breath of the Wild 2
− salon gier z żurawiem to przekręt!

(*) Bo inaczej musiałbym dać oczko niżej, a reszta gry sobie na to nie zasłużyła.

PEGI 3

PRODUCENT: SHIFTING TIDES
CENA: 90 ZŁ (PC, PS4), 100 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, PROCESOR CZTERORDZENIOWY 2,5 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 460/AMD RADEON 6870 HD

LOGICZNA • PRZYGODOWA

THE SOJOURN

Wszystko opiera się na dość prostych zależnościach – największą sztuką jest wykorzystanie ich w praktyce.

Gdzieś w tle przemycona jest historia o dojrzewaniu, ale można ją całkowicie zignorować.

Główkuje, relaksując się: **Eugeniusz Siekiera**

W materiałach promocyjnych przeczytacie, że The Sojourn to przeprawa przez świat światła i mroku w celu odkrycia natury rzeczy. Przeczulonych na filozoficzne ględzenie o niczym od razu uspokajam – to zwyczajna gra logiczna, a egzystencjalne ozdobniki są dokładnie tym, czym być powinny – ozdobnikami właśnie.

Oczywiście, jak się człowiek uprze, to głębi doszuka się i w worku ziemniaków, dla mnie jednak ważniejsza jest rozgrywka, a od tej strony gra nie zawodzi. Zróżnicowane tematycznie krainy, które oglądamy z pierwszoosobowej perspektywy, i dziesiątki wyzwań o rosnącym stopniu trudności to **gwarancja co najmniej kilku godzin intensywnych ćwiczeń dla intelektualnej muskulatury oraz konkretny egzamin z wyobraźni przestrzennej**.

Czerń i biel

Przez fantasmagoryczny świat prowadzą nas kule światła. Nie jest to jednak kraina, w której potrzebujemy kompasu i przewodnika, bo wyjście z planszy najczęściej znajduje się w zasięgu wzroku. Większy problem w dotarciu do niego, bo każdy etap to logiczna zagwozdka testująca naszą spostrzegawczość i umiejętność korzystania z dostępnych w danej chwili możliwości.

Choć zasady rządzące tym uniwersum na papierze mogą się wydać mało intuicyjne, okazują się bardzo czytelne. Zacznijmy od tego, że każda plansza ma swą alternatywną, mroczną wersję. To oczywiście nie tylko kwestia estetyki – pewne elementy, na przykład prowadzący dalej pomost, widoczne są jedynie po stronie mroku; i odwrotnie – w świetle znikają kolce, które zagradzają nam drogę w świecie ciemności.

Podczas wędrówki trafiamy na specjalne statuy, które aktywować możemy naładowani czymś w rodzaju mrocznej materii. Przejść na ciemną stronę mocy można tylko w wyznaczonych punktach, a zapasy tego specyficznego paliwa kończą się bardzo szybko – każdy kolejny krok od jego źródła spala widoczny na ekranie pasek. Kluczem do sukcesu jest więc wykorzystanie odmiennych właściwości wyżej wspomnianych posągów – jedne pozwalają zamienić się miejscami (teleportujemy się na miejsce kamienia), a inne odgrywają krótką melodię, podczas której zdewastowane elementy planszy na krótki moment zostają odbudowane.

Gwarantuję, że można się przy niej spocić z wysiłku.

Światło i mrok

Przenoszenie postumentów w konkretne miejsca pozwala wyłączać pola siłowe, w innych dany cokół zostaje sklonowany. Z czasem do zabawy dołączają kryształy, dzięki którym statuy można aktywować bez konieczności pozostawania w strefie mroku. Kolejnym urozmaiceniem są specjalne wiązki energii – dopóki znajdujemy się w ich zasięgu, poruszamy się w świecie ciemności, i tak dalej. **Zmyślnie skonstruowana kampania zmusza nas, byśmy nieustannie korzystali z wyuczonych już mechanizmów, łącząc je z wprowadzanymi sukcesywnie nowościami.** Gwarantuję, można się spocić z wysiłku.

A wszystko to w otoczeniu budującego się na naszych oczach świata odmalowanego za pomocą surowej geometrii i pastelowej palety barw. Niespieszną wędrówkę znakomicie też uzupełnia klimatyczny soundtrack, będący zarazem idealnym materiałem na płytę relaksacyjną. Źle by się stało, gdyby dzieło Brytyjczyków przeszło niezauważone z uwagi na czasową wyłączność dla sklepu Epica (w przyszłym roku gra trafi na Steama, są też wersje konsolowe), jeśli więc tęsknisz za produkcjami pokroju The Witness czy The Talos Principle, koniecznie dopisz je do listy zakupów. |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

+ czytelne zasady sprawiają, że jest łatwa na starcie
+ dziesiątki wyzwań o rosnącym stopniu trudności
+ przyjemna dla oka grafika
+ ścieżka dźwiękowa, przy której można odpłynąć

− sporo plansz oferuje bliźniacze zagadki, tylko w różnych konfiguracjach
− jeśli nie jesteś fanem takich gier, przy tej albo zaśniesz, albo osiwiejesz

PEGI ?

PRODUCENT: CULTIC GAMES
CENA: 110 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WINDOWS 7/8/10 (64BIT), INTEL I3, 2 GB RAM, NVIDIA 450 GTS / RADEON HD 5750

RPG • LOVECRAFT • HORROR

STYGIAN
Reign of the Old Ones

Może spoczywać wiekami: **DaeL**

Enki źle wyglądał. Jego spojrzenie, jednocześnie mętne i rozbiegane, zdradzało jakiś niewypowiedziany ciężar, który przygniatał go od dłuższego czasu. Drżącymi rękami wytargał z notatnika pokrytą gryzmołami kartkę i wręczył mi ją bez słowa.

Gra nie karze nas za zakończenie walki w stylu lovecraftowskich bohaterów – czyli przez wzięcie nóg za pas.

Wśród rysunków szaleńca dostrzegłem szereg cyfr i liter.

– Szyfr? – spytałem, wątpiąc, czy enki zdoła odpowiedzieć.

– Kod do Stygian na Steamie... – wydukał po dłuższej przerwie. – Zrecenzujesz?

Skinąłem głową. Niepokoił mnie jego stan, ale złożyłem to na karb przepracowania. Dziwne zachowanie, nieobecne spojrzenia, upiorna bladość cery, a nawet płochliwość – wszystko to widywano u redaktorów CD-Action już wcześniej. Choć zazwyczaj dopiero w okolicach deadline'u.

W swym domu...

Odpalając Stygian: Reign of the Old Ones, byłem pełen nadziei. W końcu miała to być produkcja idealnie wpisująca się w moje gusta. Horror RPG, mocno inspirowany pierwszymi odsłonami serii Fallout, z taktycznym systemem walk, no i przede wszystkim pełen nawiązań do twórczości H.P. Lovecrafta. Odkąd po raz pierwszy sięgnąłem po „Widmo nad Innsmouth", moja miłość do twórczości Samotnika z Providence tylko rosła. Fascynowały mnie pradawne, kosmiczne zło, ohydne, bezkształtne formy i inteligencja tak obca, że sam kontakt z nią pozbawia człowieka zmysłów. Nie myśląc wiele, dałem nurka w otchłań debiutanckiej produkcji Cultic Games.

Moją uwagę od razu przykuł kreator postaci – fantastycznie rozbudowany, pełen lovecraftowskich niuansów i otwierający pole do różnorodnych stylów gry, wzorowany na wydanym w latach 90. podręczniku do papierowego RPG pod tytułem „Zew Cthulhu". W dobie komputerowych gier fabularnych, które traktują kreację postaci po macoszemu, **byłem tym powrotem do przeszłości oczarowany**.

...w R'lyeh...

Bardziej ambiwalentnych doznań dostarczyła oprawa graficzna – tyleż przedziwna, co psująca nastrój opowieści. Rozumiem intencję, jaką było oddanie charakterystycznego stylu ilustrowanych okładek magazynu literackiego Weird Tales, w którym w latach 20. ubiegłego stulecia publikował Lovecraft. Pomysł ciekawy, wykonanie znakomite, tyle że średnio te okładki pasują do obezwładniającego, kosmicznego horroru z dzieł Samotnika z Providence. Może gdyby gra chciała czerpać wyłącznie z opowiadań toczących się w świecie snu, ogromna umowność grafiki miałaby pewien oddźwięk. Ale Stygian chce nas zanurzyć w całą mitologię Cthulhu, z Wielkimi Przedwiecznymi, szaleństwem, Uniwersytetem Miskatonic i atmosferą początku XX wieku.

...czeka w uśpieniu...

Mimo tego zgrzytu gra wciągała mnie coraz bardziej, a ja traciłem wolę, by się jej oprzeć. Może to dzięki równie malowniczemu, co upiornemu miejscu akcji? Arkham, miasto, które tak często gościło w wyobraźni Lovecrafta, wraz z nadejściem Czarnego Dnia zostało ostatecznie oddzielone od reszty Nowej Anglii. Od tamtej chwili żaden z mieszkańców nie zaznał spokoju. Nękani przez gangsterów, wyznawców bluźnierczych kultów, przedziwne sny i... jeszcze straszniejsze rzeczy.

Ale równie hipnotyzująca była sama opowieść, snuta w sposób intrygujący, mieszająca wątki oniryczne z jawą, z ogromną finezją ocierająca się o groteskę. **Dawno nie miałem okazji doświadczyć tak doskonale przygotowanych dialogów**, uwzględniających archetyp (czyli klasę) oraz statystyki bohatera i otwierających alternatywne sposoby wykonywania zadań. W swych najlepszych chwilach Stygian naprawdę przypominał mi pierwsze dwa Fallouty widziane przez pryzmat kosmicznej grozy rodem z Lovecrafta.

...martwy Cthulhu

A jednak równie wiele elementów wydawało się mnie od tej gry odpychać. **Nieprzemyślany system craftingu**, który prawie w ogóle się nie przydaje. **Źle objaśnione mechanizmy. Dziwnie niewygodna walka. Brak prawdziwego zakończenia. I na dodatek bugi. Wszędzie bugi!** Niepojęte dla ludzkiego rozumu, bluźnierczo szydzące z gracza, psujące save'y, wypaczające wyniki starć. Na samą myśl o nich chciałem wydrapać sobie oczy...

Spojrzałem na zegarek. Kolejne godziny i dni przeciekały mi jak przez palce. Nie wiem już nawet, kiedy ten koszmar się zaczął. Wyszedłem na zewnątrz i idąc wciąż przed siebie, powtarzałem: „Gra... jest niezła. Ale mogła być genialna". To właśnie ta myśl doprowadziła mnie do obłędu.

|CDA|

Iä! Iä! Cthulhu fhtagn!

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 7

+ atmosfera
+ dialogi
+ dziwne eony

− bugi
− brak polskiej wersji językowej

PEGI 16

PRODUCENT: THE GAME KITCHEN
CENA: 90 ZŁ (PC), 104 ZŁ (PS4), 115 ZŁ (XBO), 100 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7 64-BIT, CORE2 DUO E8400/PHENOM II X2 550, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 260/RADEON HD 4850

METROIDVANIA • SOULSLIKE • GRZECH • POKUTA

blasphemous

Znajduje przyjemność w pokucie: **enki**

O, Najświętsza Panienko o Zwęglonym Obliczu(*), jak radośnie spoglądać na dzieło w czynie dumnych, choć uniżonych developerów, którzy dobrze wiedzą, co robią.

Hiszpanie z The Game Kitchen to niezwykle utalentowany zespół absolutnych mistrzów swego fachu. Szaleni artyści, którzy pięć lat temu, publikując pierwszy sezon przygodówki The Last Door, porwali się na stworzenie lovecraftowskiej atmosfery grozy w point'n'clicku o grafice w rozdzielczości pozwalającej wydłubywać piksele z ekranu nożem. I niech mnie ciemność pochłonie, jeśli wraz z drugim sezonem tego thrillera nie zrobili czegoś ponadczasowego.

Ponadczasowość dzieci jednak nie nakarmi, zapowiadając więc dwa lata temu Blasphemous – brutalną, mroczną platformówkę 2D – przyznali wprost, że zmiana gatunku wiąże się w dużej mierze ze względami finansowymi. Cała reszta pomysłu na grę była już jednak gotowa, a inspiracje w zasięgu ręki – wystarczyło wyjrzeć za okno sewilskiej siedziby studia...

Penitente

Blasphemous zabiera nas do Cvstodii – umęczonego świata, czy też królestwa uformowanego pod jarzmem legendy o Najświętszym Cudzie Najprzemożniejszej Boleści. Bohater, Pokutnik o obliczu skrytym za metalową maską i hełmem przypominającym średniowieczne corozy, jest jednym ze śmiałków, którzy podjęli się uwolnienia Cvstodii spod jarzma herezji i grzechu. Wyposażony w całkiem sprawne kończyny, nieco zdrowia i cierpisty miecz Mea Culpa (Moja Wina) budzi się na stosie ciał podobnych mu śmiałków, którym nie dane było zaznać łaski (?) zwycięstwa. Biegnąc w dół sterty i pokonując pierwsze platformowe przeszkody, uczymy się wszystkich jego ruchów. W następnej sali czeka boss.

Półnagi, niewidomy olbrzym atakujący potężnym świecznikiem to przy tym bodaj najmniej onieśmielający „szef" spośród całego tutejszego regimentu postaci heretycznie wręcz groteskowych. Jednocześnie, będąc wcale prostą przeszkodą do pokonania, zdaje się uspokajać nowo przybyłego do Cvstodii gracza. „Będzie dobrze", powtarza sobie w duchu użytkownik i ma rację – **Blasphemous to bowiem znakomicie zaprojektowany soulslike na valium**.

Yermo de las Iglesias enterradas

Powyższe nie ma jednak nic wspólnego z tempem gry – Pokutnik porusza się szybko i sprawnie, z podobną werwą ciacha mieczem, wykorzystując w zasadzie tylko jeden typ ataku, który automatycznie przechodzi w kombo po kilku trafieniach. W połączeniu ze wślizgiem i kilkoma rozwijalnymi atakami z góry czy zasięgowymi to doprawdy wystarczy, by czerpać przyjemność z bojowej eksploracji świata. Później zaś – gdy przyjdzie do odwiedzania znanych już miejscówek po raz kolejny – przemierzać go sprawnie i bez obawy o jakichś przegiętych zakapiorów stojących na drodze.

Sama Cvstodia przy tym to dla mnie topograficzny ideał – na tyle rozległa i zróżnicowana dzięki kilkunastu krainom, by cały czas cieszyć czymś nowym, a jednocześnie nieprzytłaczająca rozmiarem jak Hallownest z Hollow Knighta, którego długie korytarze i szyby zmęczyły mnie ostatecznie na tyle, że nigdy przygód cichego rycerzyka nie ukończyłem. A Blasphemous nie było mi dość po trzynastu godzinach potrzebnych do obejrzenia

Zdecydowanie najlepszy powód, by oddać się pokucie.

(*) Tłumaczenia w tekście są moje, bo polskiej wersji niestety brakuje (choć największą immersję, gdy zna się już fabułę, i tak daje ogrywanie całości po hiszpańsku).

Jeden przycisk ataku wystarczy do tego, by chlastać z grzeszną przyjemnością.

Bossowie nie spędzają snu z powiek trudnością, ale są pomysłowi.

Wbrew pozorom niełatwo sprawnie rzeźbić w pikselach. Autorzy Blasphemous mają to w małych palcach.

Pokutnik, Deogracias i ołtarzyk Prie-dieu – każdy ważny na swój sposób.

napisów końcowych, więc dorzuciłem sobie dotarcie do drugiego, „prawdziwego" zakończenia, a także solidną próbę znalezienia absolutnie wszystkiego, co da się w nim znaleźć.

Crucificada

The Game Kitchen osiągnęło to dzięki inteligentnemu połączeniu wszystkiego, co dobre w tego typu produkcjach z wciągającą wizualną narracją w stworzonym przez siebie świecie. Podobnie jak bohater, spotykane na naszej drodze **potwory to wykręcone odbicie maszkar, pokutników, katów i ofiar spotykanych w szeroko pojętej kulturze chrześcijańskiej**. Każdy z nich zaś przedstawia sobą nieco inne wyzwanie, nie będąc jednocześnie jednostkowo śmiertelnym zagrożeniem. I choć w grze nie zaimplementowano mechanizmu paska staminy, taktycy oraz miłośnicy szlifowania własnego refleksu odnajdą wiele przyjemności w nauce schematów ataków przeciwników, by móc w odpowiednim momencie wykonać blok i śmiercionośną ripostę. Naprawdę miło się robi, gdy takowy cios „siądzie".

Rozwój Pokutnika dostosowany jest do skali gry. Zamiast grzebać w żelastwie i ciuchach (których nie zmieniamy przez całą grę), pewne bonusy zyskujemy, umieszczając odpowiednie paciorki w – a jakże by inaczej! – bojowym różańcu. Rzadkie, potężne „modlitwy" pozwalają nam zaś na potężniejsze, często obszarowe ataki kosztem gromadzonych podczas walki punktów żarliwości.

La señora de los Seis Dolores

Wspomniany chrześcijańsko-mitologiczny „twist" developerzy całkiem dosłownie przedstawili w wizerunku El Retorcido, czyli tutejszego odpowiednika krucyfiksu, symbolu Najświętszego Cudu Najprzemożniejszej Boleści przedstawiającego nagiego mężczyznę o rękach i nogach owiniętych wokół pnia. Inspiracje, jak sami przyznali, czerpali przede wszystkim z własnego podwórka – historii i podań z Andaluzji i nie tylko. Mamy zatem zbór medyków zwących się Całującymi Rany, który jest bezpośrednim nawiązaniem do legendy o Św. Franciszku z Asyżu. Wspomniana Najświętsza Panienka o Zwęglonym Obliczu wzięła się z kolei z opowieści o Marii Coronel, która uchodząc przed królem Portugalii, Piotrem I (zwanym Okrutnym – najwyraźniej nie bez kozery), uciekła się do oblania twarzy i piersi wrzącym olejem.

Podobnie było zresztą w przypadku architektury – zarówno Most Trzech Kalwarii, jak i katedrę z gry graficy „zaciągnęli" wprost z zabytkowych ulic Sewilli(**). Wraz z jak zwykle fantastyczną muzyką Carlosa Violi – nadzwyczaj łagodną, zamiast przytłaczających chórów (vide seria Dark Souls) wykorzystującą hiszpańskie gitary i melodyjne skrzypce – **wszystko to w doskonały sposób osadza gracza gdzieś na granicy światów wymyślonego i prawdziwego, co udaje się w branży naprawdę rzadko kiedy**.

Tres Angustias

Za uszami Blasphemous ma niewiele. Kuriozalnym z punktu widzenia projektu gry wydaje się mi zwłaszcza umieszczenie absolutnie najtrudniejszego fragmentu wspinaczkowego przed nominalnie pierwszym bossem. Nie pogardziłbym również „soulsową" możliwością teleportu do ostatnio odwiedzonej kapliczki, ale tu przemawia już głównie moje lenistwo. No i wewnątrzgrowa mapa świata – kolorowe prostokąty zdecydowanie wybijają ze „średniowiecznej" wczuwki, kiedy przecież można było ją rozrysowywać na, nie wiem, rozwijanym pergaminie.

Oprócz tego jednakże dzieło The Game Kitchen to wyśmienita sprawa dla fanów metroidvanii i nie tylko. Pod względem przystępności i przyjemności rozgrywki jest dla mnie soulsowym odpowiednikiem zeszłorocznego Spider-Mana, co – myślę – jest najlepszą pochwałą, jaką mogę mu wystawić. **|CDA|**

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 8

+ dynamika ruchu i walki
+ spory, zróżnicowany, ale nie przytłaczający świat
+ przeciekawy setting
+ fantastyczna muzyka

– wspinaczka na Górę Bezkresnego Zmierzchu
– zbyt łatwi (?) bossowie

(**) Większość tych informacji można znaleźć w dwustustronicowym cyfrowym artbooku do dokupienia m.in. na Steamie, co zresztą każdemu serdecznie polecam.

PEGI 3

PRODUCENT: HOUSE HOUSE
CENA: 70 ZŁ (PC), 80 ZŁ (NS)
WERSJA PL: PEŁNA (NnapisY)
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: PÓJDZIE NA WSZYSTKIM :)

SKRADANKA • LOGICZNA • KOMEDIA • WREDNA GĘŚ

Untitled Goose Game

Okiem spikaina

OCENA 8+

Zasłużony hit internetu. Genialny pomysł, który da się zmieścić w jednym zdaniu („jesteś gęsią i wk***iasz ludzi") – i więcej niż przyzwoite jego rozwinięcie. Jedyne, na co narzekałbym w kontekście Untitled Goose Game, to długość. Bo chciałoby się bez końca jumpscare'ować enpeców, kraść im rzeczy i ganiać się po podwórku. Cóż, pozostaje poczekać na nieuniknione sequele. HONK!

Żaden spryskiwacz się przede mną nie ukryje.

Szarogęsi się: **9kier**

Jestem na tych screenach i wcale mi się to nie podoba.

Żartuję. Podoba mi się bardzo. Bycie wredną gęsią to coś, co staram się praktykować również w prawdziwym życiu – na przykład pyskując lub łaskocząc człowieka, kiedy nie ma jak się bronić – ale nie mogę być tak bezkarna jak w Untitled Goose Game. Tu polewam ogrodnika wodą ze spryskiwacza po tym, jak okradłam go z warzyw, radia i termosu, by urządzić sobie piknik nad rzeką. Albo kradnę nieznajomemu klapki czy straszę go dźwiękiem wielkiego gongu. Zabieram dziadkowi harmonijkę. Pozwalam sobie na takie cyfrowe wygłupy tylko dlatego, że są w zasadzie nieszkodliwe. Nawet nieliczne wyjątki – jak choćby sprawienie, by mężczyzna uderzył się młotkiem w palec – są kreskówkowo pozbawione konsekwencji.

Metal Goose Solid

Choć radość z rozgrywki wynika właśnie z tych drobnych złośliwości, Untitled Goose Game nie jest w żadnej mierze odbiciem natury gracza, choćby dlatego, że ptasia wredota to nie wybór – narzucona jest przez listę zadań do wykonania. Dla porównania czułabym się fatalnie, zabijając dla zabawy niewinnych enpeców w erpegach i przechodniów w GTA, choć zarówno tam, jak i w produkcji z gęsią jedyną zasadą jest: nie daj się złapać. W grze House House nie jestem jednak prawdziwym potworem, co najwyżej chochlikiem sikającym do mleka.

Gdziekolwiek się pojawię, sieję chaos. Gęgam, macham skrzydłami, wyrywam przedmioty z rąk, dopuszczam się rozlicznych kradzieży, konfunduję przypadkowe osoby. **Trochę w tym skradanki**, bo właściciele przejawiają paskudną chęć natychmiastowego sprzątania po ptaku intruzie; **trochę gry logicznej**, bo lista zadań nie zawsze informuje wprost o tym, co trzeba zrobić. Wiedząc, że odpoczywający dziadek powinien spaść na tyłek – swoją drogą, to jedyny irytujący fragment gry, przy którym spędziłam z pół godziny zamiast minuty ze względu na błąd projektowy – możesz spróbować wyrwać mu taboret, gdy na niego siada, albo wystraszyć mężczyznę gęganiem, albo pokombinować z rzutkami... Prawidłowe rozwiązanie tej zagadki jest tylko jedno, ale rzecz w tym, że nie wszystkie są oczywiste.

Niech ją gęś kopnie!

Prosta mechanika, zwłaszcza w połączeniu ze stylową grafiką i dynamiczną, dopasowaną do wydarzeń na ekranie muzyką, przez pierwsze kwadranse zachwyca. Im dalej w las (w tym przypadku raczej „im dalej w miasto"), tym bardziej jej czar słabnie, a developerzy najwyraźniej to przewidzieli, bo „Epicki" exclusive to **gra rozpisana na jakieś trzy godziny** – cztery, jeśli w przeciwieństwie do mnie jesteś zainteresowany dodatkowymi wyzwaniami odblokowywanymi po napisach końcowych. To już jednak rzecz dla łowców osiągnięć, dlatego to przede wszystkim zadania niefabularne, takie jak czasówki czy złapanie przedmiotu przez płot.

Untitled Goose Game znacznie lepiej więc zaczyna, niż kończy, i jak byłam olśniona początkiem, tak ukończenie finałowej sekwencji – odrobinę innej niż wcześniejsze miejscówki – rozpatrywałam już raczej w kategorii recenzenckiego obowiązku. Zwłaszcza że... jak głupia gąska nie zauważyłam przejścia do ostatniej lokacji, przez co przez dłuższy czas błąkałam się bez sensu, nie wiedząc, co dalej robić. Cóż, kto z kim przestaje, takim się staje! |CDA|

Morda w kubeł. Nikt mi nie będzie mówił, w jakim pubie mogę pić.

UNTITLED GOOSE GAME

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

+ przyjemna dla oka i ucha
+ bezpretensjonalna, zabawna rozrywka
+ prosty, dobry pomysł...

– ...który wyciera się po kilku kwadransach
– krótka
– nieintuicyjna sekwencja z taboretem
– finałowa scena jest znacznie słabsza niż reszta

PEGI 16

PRODUCENT: 11 BIT STUDIOS
CENA: 124 ZŁ (PS4), 120 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4

CITY BUILDER • SURVIVAL • KONSOLE

Najpierw okiełznaj interfejs, potem próbuj przeżyć chłód.

Tryb foto pozwala pochwalić się swym tworem, ale na konsoli nikną szczegóły.

Podkręca kaloryfer: **enki**

Nieczęsto przyglądamy się tu konsolowym portom „pecetówek", ale w przypadku rodzimego „Sim City na lodzie" warto było oszronić pada.

Wkładaj ciepłe kapcie i chwytaj za grzybki. Frostpunk to dobro.

Dziś w nocy we Wrocławiu szyby samochodów oszronił pierwszy tej jesieni przymrozek. Allor porozsyłał wszystkim zdjęcia, że u niego było minus sześć i pół. Normalnie tragedia, pomyślałem, zamykając gałąź drzewka rozwoju ocieplania domów we Frostpunku – akurat w czas przed ochłodzeniem do minus osiemdziesięciu.

Ucz się, dziecię, ucz

Minęło już trochę czasu, od kiedy zarywałem wieczory przy pecetowym pierwowzorze, ale nawet zima nie wywiała mi gry warszawiaków z pamięci. Z jednej strony zasługa to nietypowego pomysłu i jego znakomitej realizacji, z drugiej – fantastycznej muzyki Piotra Musiała, która idealnie uzupełnia sferę wideo, pozwalając się słuchać również w chwilach wolnych. Wszystko to znalazło się, rzecz jasna, w wersji konsolowej. Znów więc zasiadałem do rozgrywki „tylko, żeby coś sprawdzić", a potem budziłem się ze skrzynką pełną maili i masą wiadomości na Discordzie. Musiałem tylko najpierw przeskoczyć nie tak wcale niski płotek nauki obsługi gry padem.

Przygoda z wersją konsolową uświadomiła mi jedną z niewielu poważniejszych wad Frostpunka, czyli to, że **brakuje mu dobrego samouczka**. Wprowadzenie do pierwszego scenariusza w połączeniu z planszami informacyjnymi sprawnie prezentują nasze możliwości i zagrożenia, na jakie musimy zwracać uwagę – ale nie dają rady, gdy chodzi o szczegóły. Znając założenia gry, w miarę sprawnie poruszałem się po interfejsie (a wykorzystywane jest do tego niemal całe obłożenie pada), ale i tak przez długie godziny po omacku wybierałem trigger odpowiedzialny za wyświetlanie głównego menu czynności. Nawet po ukończeniu pierwszego scenariusza nie wiedziałem również, jak włączyć mapę świata bez wcześniejszego zaznaczania grupy zwiadowców (prawy grzybek w dół...). Mój znajomy z kolei, który do Frostpunka usiadł dopiero pierwszy raz, kilkakrotnie popadł w zadumę nad interfejsem, który nie podpowiedział ani tego, że grzejniki w pracowniach można (i trzeba) włączyć własnoręcznie, ani tego, że dwa warsztaty wcale nie pozwalają rozwijać dwóch projektów naukowych jednocześnie.

Czepić muszę się również rzeczy widniejącej na pierwszym planie, ale dostrzegalnej dopiero na drugi rzut oka – przynajmniej w obrazie generowanym przez moją wysłużoną PS4. Otóż **aby zachować płynność, silnik gry przeskalowuje rozdzielczość wyświetlanego obrazu** – i to miejscami całkiem ostro. Szary gracz być może tego nie zauważy, ale koneser szczegółowości – którą Frostpunk wszakże się szczyci – będzie kręcił nosem.

Cool, cool, cool

Więcej grzechów gry (może oprócz nieustającego zapytania, na co łowcy polują nocami w zamrożonym świecie) jednak nie pamiętam i nie chcę pamiętać. **Znów jestem dogłębnie oczarowany tą grą** – od teraz dodatkowo jedną z wciąż niewielu naprawdę dobrze zrealizowanych na konsolach strategii czasu rzeczywistego.

W wersji konsolowej zagrać można w podstawowe cztery scenariusze oraz odpalić tryb „nieskończoność" – w wersjach morderczej dla surwiwalowców oraz spokojnej dla budowniczych. Jest w tym wszystkim rozgrywki na grube kilkadziesiąt godzin w kocu i z gorącą herbatą. |CDA|

Więcej mrozu

Na pecetach (i na razie tylko tam) od pewnego czasu można kupić już pierwsze płatne DLC – scenariusz Szczeliny – jako pierwszy z trzech elementów season passa. Kolejne dwa dodatki – Ostatnia jesień i Projekt TVADGYCGJR – będą dużo większe i wprowadzą zupełnie nowe mechanizmy rozgrywki.

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 9

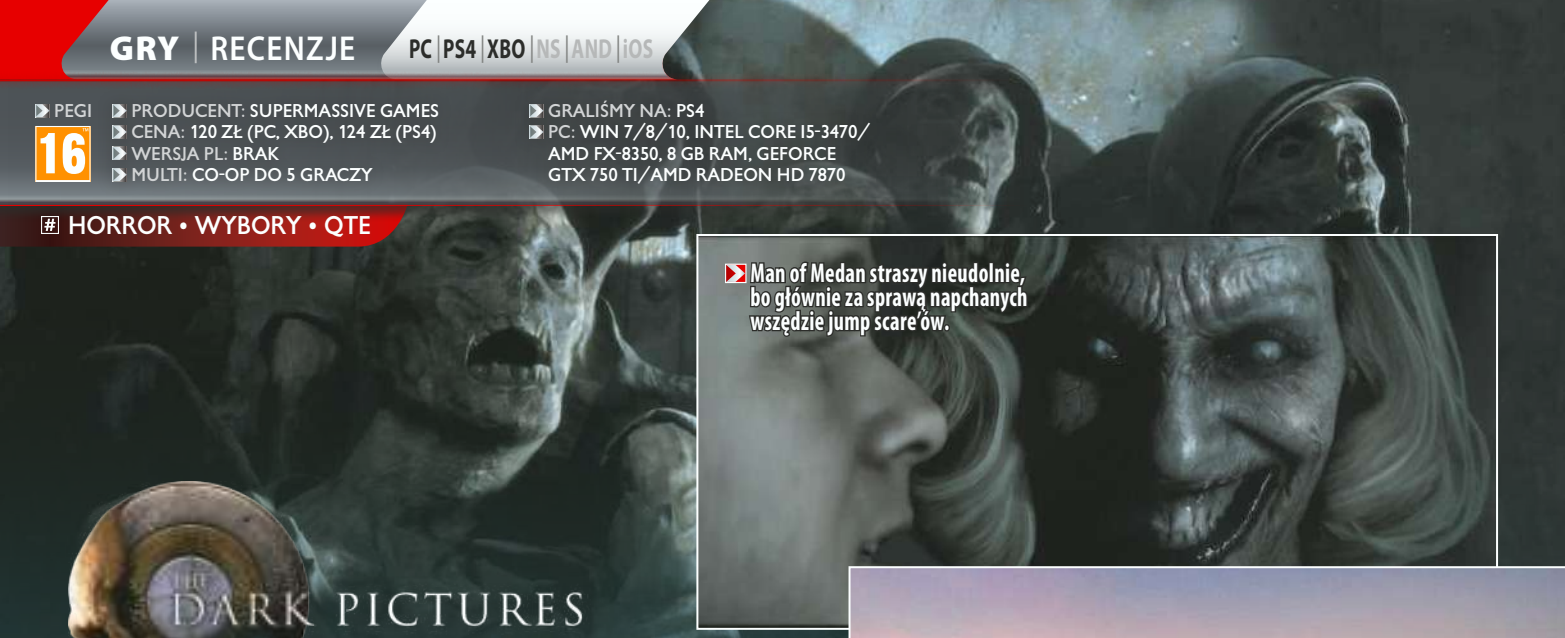
+ toż to oryginalny Frostpunk!
+ działa jak złoto...
− ...ale przy skalowaniu rozdzielczości
− trzeba się pouczyć obsługi interfejsu

PEGI 16

PRODUCENT: SUPERMASSIVE GAMES
CENA: 120 ZŁ (PC, XBO), 124 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DO 5 GRACZY

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-3470/ AMD FX-8350, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 750 TI/AMD RADEON HD 7870

HORROR • WYBORY • QTE



Man of Medan straszy nieudolnie, bo głównie za sprawą napchanych wszędzie jump scare'ów.

THE DARK PICTURES MAN OF MEDAN

Sielankowy początek nie zapowiadał późniejszych wydarzeń. Nikt nie przypuszczał, że gracze zasną w połowie.

Szuka pozytywów w morzu przeciętności: **Eugeniusz Siekiera**

To się nazywa ironia losu. Najpierw stworzyli jeden z ciekawszych horrorów obecnej generacji, w którego nikt przed premierą nie wierzył, teraz zahaczyli o własnoręcznie zawieszoną poprzeczkę. Upadek nie jest może spektakularny, ale bezdyskusyjny.

THE DARK PICTURES: MAN...

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 7

+ dobrze napisani bohaterowie
+ solidny dźwięk i znośna grafika
+ wybory i rozgałęzienia w scenariuszu
+ można grać w co-opie

– statek okazał się wyjątkowo nieciekawym miejscem akcji
– wrażenie sterowania drewnianą kukłą, a nie człowiekiem
– krótki i dość przewidywalny scenariusz
– za bardzo filmowa – mało gry w grze

Z jednej strony pięć zróżnicowanych postaci, z drugiej tajemnicze miejsce akcji z ponurą przeszłością. Do tej pory wszystko się zgadza, a **Man of Medan w zasadniczych założeniach aż za bardzo przypomina kapitalne Until Dawn**. Autoplagiat to jednak najmniejszy problem omawianej gry. Diabeł uwielbia tkwić w szczegółach i w dużej mierze to właśnie one zaważyły na tym, że odgrzewane danie nie smakuje już tak samo.

Until Dawn zaskakiwał na wielu płaszczyznach, najważniejsza była jednak narracja. Ścieżki, którymi wiła się fabuła, okazały się znacznie bardziej poplątane niż charaktery bohaterów. Scenarzystom udało się stworzyć iluzję świata, w którym nasze decyzje miały znaczenie, a historia w kilku miejscach drastycznie się rozwarstwiała. O finale decydował gracz, choć oczywiście czasem zupełnie nieświadomie.

Bezpieczna ścieżka

Najnowszy projekt Brytyjczyków powiela sprawdzone rozwiązania, stawiając tym razem na krótsze, bardziej zwarte historie – Man of Medan to dopiero pierwszy zapowiedziany epizod. Na pierwszym planie mamy więc w miarę zgraną, choć zróżnicowaną ekipę, a tłem dramatycznych wydarzeń okazuje się zżarty korozją okręt z czasów II wojny światowej. W prologu poznajemy załogę przeklętej łajby, śledząc pokrótce ostatnie chwile ich życia; właściwa część gry toczy się już w czasach współczesnych. **Historia, choć nieźle nakreślona, okazuje się dość przewidywalna i pozbawiona twistów fabularnych**, które tak kapitalnie windowały napięcie w Until Dawn.

Tym niemniej pierwsze skrzypce ponownie gra opowieść (szkoda, że okraszona tak nijakim zakończeniem) i znaczna część kampanii mija na rozmowach. Dialogów jest multum, by więc nie uśpić naszej czujności całkowicie, część przerywników okraszono garścią sekwencji QTE. Przeważnie nie mają wpływu na rozgrywkę; jeśli skrewimy, zostaniemy po prostu uraczeni inną animacją. Większe znaczenie dla scenariusza okazują się mieć nasze wybory – czasem jedna pospieszna decyzja może skończyć się śmiercią którejś postaci.

Autoplagiat to najmniejszy problem tej gry.

Którędy do wyjścia?

Drugą najczęstszą aktywnością jest eksploracja. To najbardziej niewdzięczny element gry, bo skąpane w ciemnościach wnętrza statku zamiast przerażać robią się... cóż... nudne. Dodajmy, że na pokład blaszanej trumny trafiamy dopiero w połowie gry, wcześniej tłem akcji jest niewielka łódź wycieczkowa oraz wnętrze zatopionego samolotu. **Pierwszy odcinek nowego cyklu sponsorowały literki C-K-M, jak Ciasnota, Klaustrofobia i Minimalizm.** Sytuacji nie poprawia **męczący model sterowania**. Mamy pięcioro młodych ludzi postawionych w bardzo niecekawej sytuacji, a poruszają się z gracją emeryta cierpiącego na reumatyzm, reagując na nasze komendy z koszmarnym opóźnieniem i wlokąc się ospale niczym znudzone wiecznością duchy.

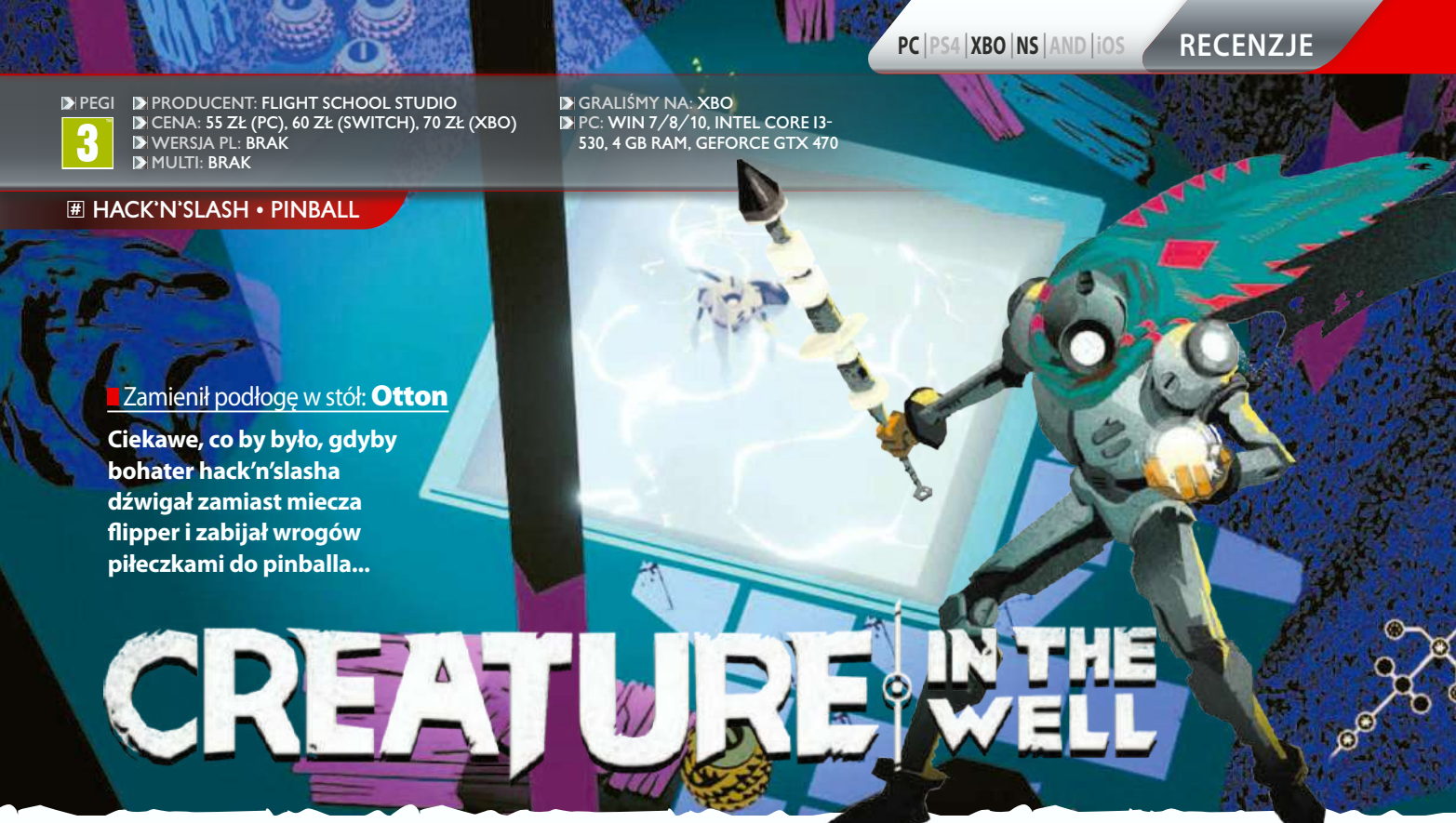
Nie sposób uniknąć porównań, jeśli na każdym kroku twórcy naśladują samych siebie. Tyle że **ich najnowsze dzieło jest krokiem wstecz na każdej możliwej płaszczyźnie**, nie wyłączając oprawy, która – choć solidna – na tle poprzedniczki wypada monotonnie. Pilotowy epizod nowej serii zawodzi, pozostaje więc nadzieja, że nie zdejmą go przedwcześnie z anteny, by twórcy mieli szansę się zrehabilitować. |CDA|

PEGI 3

PRODUCENT: FLIGHT SCHOOL STUDIO
CENA: 55 ZŁ (PC), 60 ZŁ (SWITCH), 70 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: XBO
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-530, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 470

HACK'N'SLASH • PINBALL



Zamienił podłogę w stół: **Otton**

Ciekawe, co by było, gdyby bohater hack'n'slasha dźwigał zamiast miecza flipper i zabijał wrogów piłeczkami do pinballa...

Pinball z nutą Diablo, całkiem udany duet.

Choć grze najbliżej jest właśnie do tego gatunku, twórcy Creature in the Well nieprzypadkowo zapisują jego nazwę w cudzysłowie. I rzeczywiście **podobieństwa do innych gier tego typu ograniczają się do rzutu izometrycznego**. No i misji ratowania świata. Podczas przygody, jako robot inżynieryjny, próbujemy odpalić na nowo elektrownię po awarii i zasilić zapomnianą przez świat mieścinę na skraju pustyni. Spadek napięcia związany jest, jak się zdaje, z właścicielem tajemniczego głosu, dobiegającego z czeluści i szydzącego z nas podczas eksploracji kolejnych pomieszczeń.

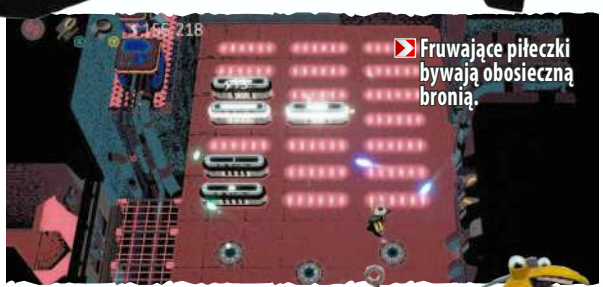
Piłeczką po głowie

Fabuła, choć tajemnicza, ze względu na mało porywający sposób opowiadania nie do końca umie przebić się przez rozgrywkę. Zdradzę jednak, że warto poświęcić trochę czasu na jej śledzenie – interesującą kwestią jest przede wszystkim rzeczywista rola naszego bohatera w całym tym zamieszaniu. Na każdym kroku wspomina się o wielu poprzednich śmiałkach i o tym, że jesteśmy ostatnim z nich wszystkich, podczas gdy...

Nasz robocik dźwiga ze sobą kilka broni, ale nie służą one wcale do zabijania przeciwników – przynajmniej nie bezpośrednio. Za ich pomocą przyciągamy, doładowujemy i wprawiamy w ruch rozrzucone po świecie piłeczki. Trzeba celować nimi w rozmieszczone na mapie obiekty, wyglądające jak wyrwane żywcem ze stołu do pinballa. Musimy je naładować odpowiednią liczbą trafień, a po wyczyszczeniu wszystkich zwiększa się nasz zasób energii, pełniącej funkcję waluty. Pozwoli ona na końcu każdego z ośmiu poziomów naładować poszczególne rdzenie elektrowni, a nadwyżki posłużą do aktywacji włazów prowadzących do licznych sekretów. Szkoda, że raczej nie nadbudowują one tła fabularnego.

Z biegiem czasu pojawiają się nowe warianty przeszkód. Niektóre trzeba zniszczyć w wyznaczonym czasie, bo spowodują rozładowanie pozostałych i zmuszają do rozpoczęcia danego pomieszczenia od nowa. Inne odbijają w naszą stronę piłeczki, zamieniając je w śmiercionośne kulki. Nieraz będziemy też tańczyć między wiązkami lasera czy unikać wypluwanych przez autonomiczne wieżyczki pocisków.

Nie zabraknie wreszcie „walk z bossami". To po prostu seria 3-4 trudniejszych pokoi z elementami do naładowania. Trzeba je zaliczyć na jednym pasku życia, bo zdrowie uzupełniamy wyłącznie w dość rzadkich sadzawkach z białą wodą. W Creature najbardziej fascynuje to, jak **gameplay nabiera dynamiki pod wpływem ingerencji gracza w środowisko**. Parę piłeczek w ruchu i sprawiający wrażenie wymarłego pokoik zamienia się w arenę walki o przeżycie.



Fruwające piłeczki bywają obosieczną bronią.

Źródło energii

Gra teoretycznie jest zróżnicowana, ale niestety wiele pomniejszych zagadek, lekko tylko odmienionych, powtarza się w czasie 12-godzinnej przygody za często. Za uczucie lekkiej monotonii odpowiada także w dużej mierze oprawa graficzna – estetyczna, ale przy okazji dość jednostajna. Postawiono na jednolite kolory uzupełnione czarnymi konturami, przypominającymi niedokończony szkic – przez to lokacje nie różnią się znacząco między sobą.

Creature, choć na początku zachwyca, z biegiem czasu traci nieco ze swojego pierwotnego uroku. Poza lekką monotonią część zagadek frustruje, jeżeli gramy na padzie. Poziom trudności nie jest wysoki, choć niektóre lokacje (zwłaszcza „bossowie") potrafią zmęczyć – trochę czuć, że optymalizowano je pod kątem myszy. Mimo wszystko ze względu na unikatowy pomysł warto odpalić grę choć na chwilę i zobaczyć to wszystko na własne oczy(*). To jeden z tych tytułów, który trudno odmalować słowami. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

+ świetny, oryginalny pomysł
+ estetyczna oprawa graficzna
+ tajemnicza atmosfera

− bywa niewygodna na padzie
− spadki płynności na podstawowym Xboksie
− nieco powtarzalna

(*) Produkcję znajdziecie już teraz w Game Passie, ale niestety tylko na Xboksa One.

PEGI 12
PRODUCENT: PIXELOPUS
CENA: 124 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

PRZYGODOWA • ARTYSTYCZNA • VR

Gania z pędzlem na wierzchu: **Eugeniusz Siekiera**

Denska nie zawsze była miejscem smutnym i szarym. Ash nie wie, co spowodowało zmiany, ale doskonale pamięta, jak po rozświetlonych ulicach spacerowali roześmiani mieszkańcy, więc teraz, wykorzystując magiczny pędzel, spróbuje przywrócić dawny blask nadmorskiej mieścinie.

Możemy malować byle jak, a i tak wyczarujemy prawdziwe cuda.

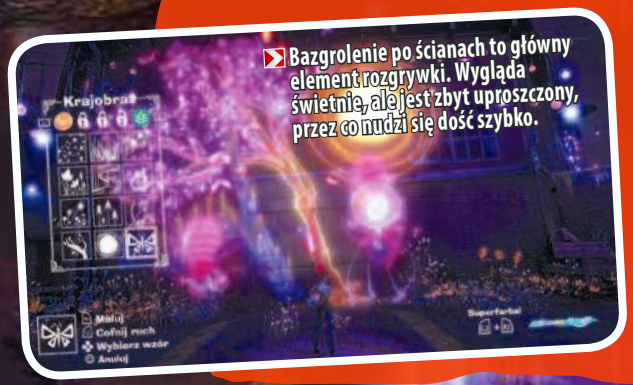
CONCRETE GENIE

Fabuła pachnie indyczkiem za trzy dyszki, tymczasem **mamy do czynienia z projektem nie tylko dużym, ale i szalenie ambitnym**. Ekipa Pixelopus zapragnęła stworzyć tytuł, który łączyłby w sobie unikalny styl rozgrywki z ogólną przystępnością pozwalającą każdemu tworzyć prawdziwe cuda w świecie gry i dobrze się przy tym bawić. Przyznam, że Kalifornijczykom udało się osiągnąć zamierzony cel, przynajmniej w teorii.

Zaczarowany ołów... to znaczy pędzel

Od strony artystycznej Concrete Genie czaruje i uwodzi na każdym kroku. W akcji wygląda niczym film animowany, a **system malowania tak skrojono, że nasze barwne popisy zachwycają** bez względu na to, czy podejdziemy do tematu z zaangażowaniem, czy wybiórczo machniemy od niechcenia kilka wzorów i kleksów. Rozumiem ideę, która przyświecała temu, by nie implementować wewnętrznego systemu punktowania (bo jak tu ocenić wkład pracy czy walory estetyczne?), ale przez to tytuł okazuje się banalny i nie wymaga ani grama twórczej inwencji.

Od strony artystycznej czaruje i uwodzi na każdym kroku.



Bazgrolenie po ścianach to główny element rozgrywki. Wygląda świetnie, ale jest zbyt uproszczony, przez co nudzi się dość szybko.

Podczas malowania gra korzysta z żyroskopu dualshocka, więc ruchy pędzlem są dość naturalne. System daje ograniczone pole manewru z uwagi na zastosowane uproszczenia, nasze malunki mogą bowiem składać się jedynie ze stałych elementów, które wybieramy z podręcznego szkicownika. Słońce, drzewa, krzewy, chmary motyli czy skupiska gwiazd będą wyglądać pięknie, ale praktycznie zawsze tak samo, my decydujemy jedynie, który wzór wykorzystać i w którym miejscu go trzasnąć. A że gotowych motywów jest siłą rzeczy ograniczona liczba, do zabawy w ulicznego graficiarza stosunkowo szybko wkrada się monotonia.

Zwłaszcza że **rozgrywka, która na pierwszy rzut oka wydaje się nowatorska, szybko popada w nużący schematyzm**. Zmiana każdego kolejnego skrawka miasta przedstawia się tak samo – najpierw, malując, rozświetlamy żarówki na okolicznych budynkach, następnie tworzymy dżiny, które pomagają pokonywać przeszkody. Gdy już wszystkie kluczowe mury zostaną ozdobione przez nasze bohomazy, idziemy do kolejnej strefy i całą zabawę zaczynamy od początku.

Nie masz kumpli, to ich namaluj

Wspomniałem o dżinach. Są to zabawne duszki, które też tworzymy z odblokowanych elementów, wybierając ogólny kształt, następnie dobierając dodatki

Nim dżin zechce nam pomóc, należy namalować wybrany przez niego wzór.

Malowanie w trójwymiarze

W grze znalazł się również moduł przeznaczony dla posiadaczy gogli VR. Same okulary jednak nie wystarczą – niezbędne okazują się także kontrolery Move. Jeden odpowiada za ruchy pędzla, w drugiej ręce trzymamy szkicownik z odblokowanymi wzorami. Malujemy dokładnie tak samo jak w trybie fabularnym, ale oprócz bazgrolenia po ścianach jest też możliwość ożywiania płaskich wzorów poprzez sadzenie drzewek, kwiatków i trawy. Owszem, momentami robi to wrażenie, szczególnie gdy nocne niebo ozdobimy migoczącymi gwiazdami, smugą zorzy polarnej czy nawet eksplodującymi fajerwerkami. Tak czy inaczej jest to bardziej ciekawostka na dwa kwadranse niż pełnoprawny tryb, jeśli więc rozpatrujesz zakup gry z uwagi na tę opcję, podpowiadam – nie warto.

w postaci ogona, rogów czy uszu. Są to stworzonka dość żywotne, a przestrzenią, po której się poruszają, są ściany, przynajmniej w pierwszej fazie gry. W trakcie przygody poznajemy dżiny o odmiennych właściwościach, co przydaje się przy rozwiązywaniu zagadek środowiskowych. Duszek władający ogniem pomoże nam spalać czerwone plandeki, elektryczny załatwi prąd zasilający rozmaite urządzenia, a dżin wiatru dmuchnie gdzie trzeba, by oczyścić drogę lub zepchnąć platformę do wody. Czasem trzeba łączyć ich umiejętności, by akcja ruszyła dalej.

Stawiane przed nami wyzwania nie są szczególnie skomplikowane, a pocieszne stworki na ogół same wiedzą, co zrobić, my musimy zadbać o to, by znalazły się w odpowiednim miejscu. Trzeba przy tym pamiętać, że nie zawsze podążają za bohaterem (jest przycisk przywołujący, na który dość żwawo reagują) i mogą przemieszczać się jedynie po połączonych ścianach, więc bywa i tak, że najpierw musimy zagwarantować im przejście, by mogły zrobić swoje.

Nie ma jednak nic za darmo – dżiny są pomocne tylko wtedy, gdy są szczęśliwe, a radość sprawia im konkretny malunek. Nim więc wykonają pożądaną czynność, musimy spełnić ich artystyczne fantazje i wyczarować kształt, który akurat chodzi im po głowie, na przykład płomień, przy którym się ogrzeją. Szczęśliwy dżin ma jeszcze jedną zaletę – ładuje nasz pędzel superfarbą, ta z kolei pozwala czyścić ściany z mrocznej pleśni, tajemniczej substancji, która rozlewa się po ulicach i zdaje się mieć bezpośredni związek z dziwnymi zdarzeniami w mieście. Pozbywanie się tego paskudztwa jest jednym z kluczowych zadań w grze.

Uszkodzone tryby w maszynie

Czasem szwankuje sztuczna inteligencja naszych dwuwymiarowych pomagierów i trochę błądzą między budynkami, zanim trafią za naszym głosem we właściwe miejsce. Zdarzały się też problemy innej natury. W początkowej fazie borykamy się z bandą wyrostków. Jako że nie można się przed nimi w żaden sposób bronić, gdy nas złapią, niemal zawsze z automatu tracimy pędzel i lądujemy w kuble na śmieci. Jest to irytujące i kompletnie niepotrzebne. Co gorsza, raz przeciwnik zablokował się w miejscu, w którym musiałem coś namalować, i nie dało się go za diabła odciągnąć. Dopiero reset gry rozwiązał problem.

Denska to miejsce fantastycznie zaprojektowane, choć niestety klaustrofobiczne. Oddana do naszej dyspozycji piaskownica jest niby otwarta, ale tak naprawdę każda z dwóch dostępnych dzielnic to kilka ulic na krzyż, choć oglądanych również z poziomu dachów. Z czasem akcja przenosi się do ciasnych kanałów pod miastem, by w finale rzucić nas do jaskiń pod latarnią. Nasz bohater potrafi wdrapywać się na budynki, chwytając się niektórych fragmentów elewacji, choć oczywiście nie liczcie na system równie rozbudowany co w Assassin's Creed. Tu zresztą nie byłby potrzebny, bo wspinaczka przydaje się w dwóch przypadkach – gdy chcemy umknąć przed ścigającą nas zgrają albo poszukujemy utraconych kartek z notatnika; każda z nich to dodatkowy wzór, którego możemy użyć później podczas zdobienia ścian lub przy projektowaniu dżina.

I kiedy wydaje się, że widzieliśmy już wszystko, **ostatnie rozdziały przynoszą wyczekiwany powiew świeżości**. Dobre dżiny nagle dostają małpiego rozumu, wyłażą ze ścian i chcą posłać Asha na deski. Od tego momentu możemy atakować mocą trzech „żywiołów" (ogniem, elektrycznością lub wiatrem) i raz jeszcze robimy przebieżkę przez odblokowane już dzielnice, by w każdej zmierzyć się z mrocznym dżinem i uratować jakiegoś dzieciaka. Ucieszył mnie ten nagły zwrot w scenariuszu, ale niestety nie uratował rozgrywki, bo każde starcie wygląda tak samo, a system walki jest nazbyt uproszczony. Szkoda. **Concrete Genie miał duży potencjał, ale nie wykorzystano go tak, jak bym sobie tego życzył.** Świetnie się na ten tytuł patrzy, ale walory wizualne nie idą w parze z wysokim poziomem grywalności. Tej wystarcza na jakieś dwie godziny zabawy – później zaczyna niebezpiecznie pikować. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 9
AUDIO 7

+ fantastyczny styl graficzny
+ miasto jest bardzo małe, ale świetnie zaprojektowane
+ system malowania jest prosty i intuicyjny
+ pomocne duszki i łamigłówki środowiskowe
+ niezły polski dubbing

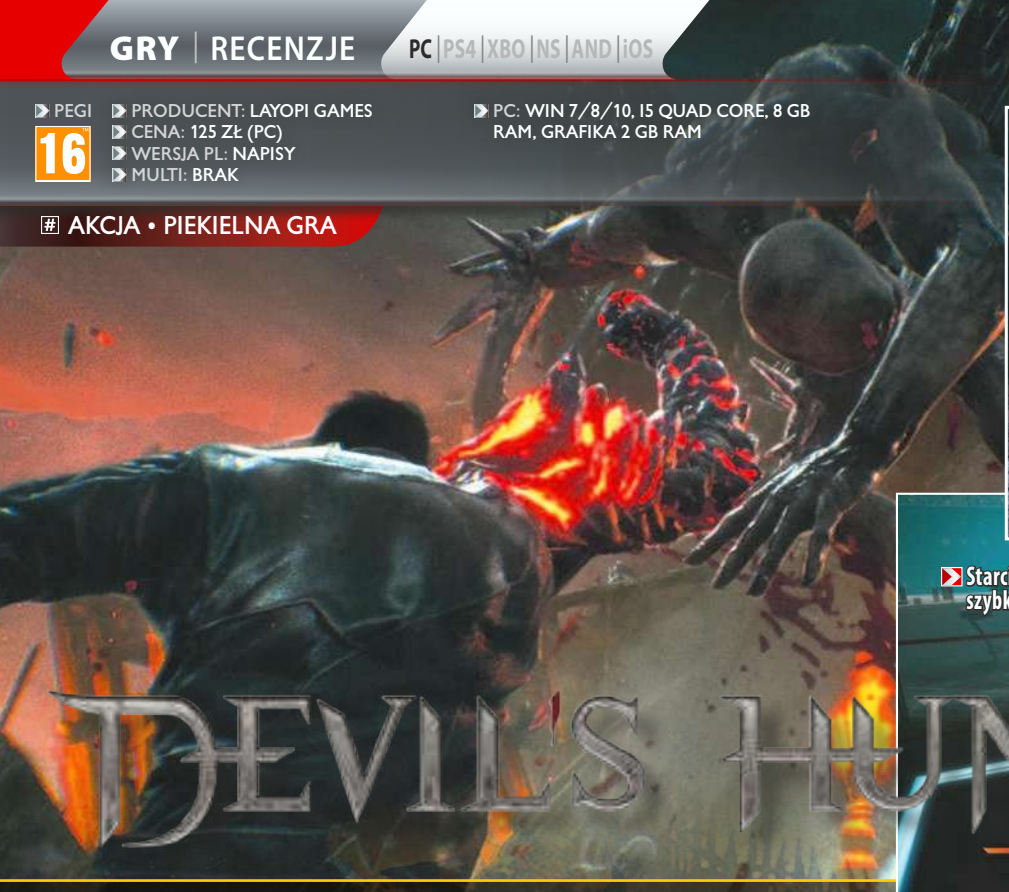
− schematyczna i powtarzalna rozgrywka
− można malować byle jak, a i tak przejdziemy dalej
− walki w ostatnich rozdziałach są chaotyczne i nieciekawe
− kampania fabularna i moduł VR są niezłe, ale nie wykorzystują pełni potencjału

PEGI 16

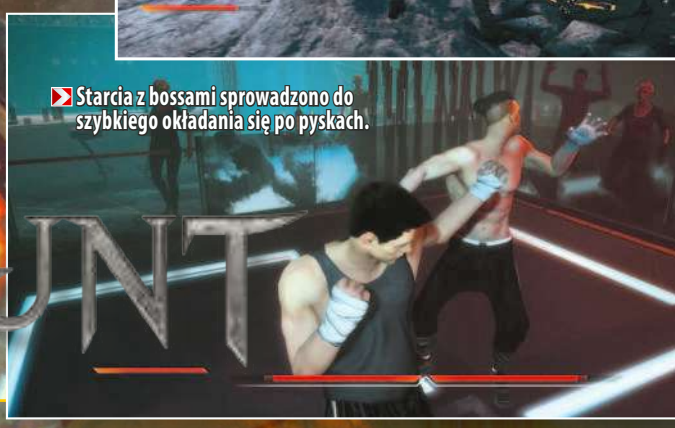
PRODUCENT: LAYOPI GAMES
CENA: 125 ZŁ (PC)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, I5 QUAD CORE, 8 GB RAM, GRAFIKA 2 GB RAM

AKCJA • PIEKIELNA GRA



System walki byłby do przyjęcia, gdyby przeciwnicy bardziej starali się zaleźć nam za skórę.



Starcia z bossami sprowadzono do szybkiego okładania się po pyskach.

Z piekła wraca: **Eugeniusz Siekiera**

Miałeś zły dzień? To co powiesz na to... Dowiedziałem się, że moją dziewczynę obrabiał na boku najlepszy kumpel, w jakimś bezsensownym akcie bezsilności popełniłem samobójstwo, później poszedłem na układ z Lucyferem i wróciłem na ziemię jako jego osobisty cyngiel. A jakby tego było mało, wziąłem udział w najgorszej grze akcji ostatnich miesięcy.

DEVIL'S HUNT

+ nawet nieźle wygląda i brzmi
+ system rozwoju postaci...

− ...który i tak okazuje się zbędny, bo walka nie angażuje i jest banalna
− scenariusz, postacie, dialogi – wszystko razi sztucznością
− betonowy świat pełen niewidzialnych ścian
− tragiczna optymalizacja

Nazywam się Desmond Pearce i pech chciał, że ludzie, którzy powołali mnie do cyfrowego życia, nie potrafią mierzyć sił na zamiary. Mając ograniczone moce przerobowe, przeciętne umiejętności i skromny budżet, porwali się na stworzenie produkcji, która miała udawać tytuły z wyższej półki, przez co moje popisy wypadły równie efektownie jak wyczyny porucznika „07 zgłoś się" Borewicza w konfrontacji z najnowszymi przygodami Jamesa „007" Bonda. Czyli w sumie niezamierzona parodia.

Za jakie grzechy?

Spotkałem się z opinią, że Devil's Hunt to taki Painkiller, gdzie miast kołkownicy korzystamy z własnych pięści. Uwierzcie, nie mierzyłem w swych oczekiwaniach tak wysoko. Celowałem w zdecydowanie niższy pułap, licząc po cichu, że dostanę coś na kształt Infernala z 2007 roku. Jednak nawet ten zapomniany akcyjniak autorstwa Metropolis okazuje się na tle DH natchnionym przez Boga arcydziełem. Krajanie z Layopi Games musieli zbratać się z diabłem, bo stworzyli **tytuł, w którym dosłownie wszystko trzeszczy, jęczy i zawodzi**.

Począwszy od kiepsko napisanych postaci (powiedziałbym, że wycięto je z kartonu, ale bohaterowie Paper Mario mogliby się słusznie obrazić), kretyńskiej, zlepionej na ślinę fabuły i bardzo miernych dialogów (– *Może darujemy sobie te teksty z kiepskich seriali?* – rzuca bohater w jednej z rozmów; dlaczego scenarzyści nie korzystają z własnych rad?). Wszystko jest tu drętwe i sztuczne, przez co historia

Wszystko tu trzeszczy, jęczy i zawodzi.

kompletnie nie angażuje, choć bardzo stara się skupić naszą uwagę, serwując niekończące się cutscenki. Bywają fragmenty, że **na kwadrans oglądania kiepskich animacji przypada kilka minut szwendania się bez celu i jedna nieciekawa walka**.

Diabeł płacze, jak to widzi

Świat gry to odlany z betonu korytarzowy skansen stworzony wedle niedzisiejszych prawideł. Nasz kapitan drewno sam z siebie nie podskoczy choćby na cal. Możesz mieć dookoła trzydzieści takich samych skrzynek, ale gra pozwoli wejść tylko na jedną, w dodatku każde aktywne miejsce zaznaczy, by nie było wątpliwości, w którą stronę się udać. Rozwiązania, które były dobre dwie dekady temu, dziś zwyczajnie śmieszą i drażnią.

Starcia w bliskim kontakcie są solą tej gry. Fakt, mamy jakieś drzewka rozwoju, finishery, mocne i słabe ciosy – ot, gatunkowy standard – ale **walki są wyprane z jakiejkolwiek finezji i głębi**, a potencjalna radość z okładania się po pyskach skutecznie niweczy fatalna optymalizacja. Powiedzieć, że animacja się tnie, to nic nie powiedzieć. Sam miałem czasem ochotę się pociąć. Do tego gra potrafi doprowadzić do piekielnej zadyszki nawet najmocniejsze maszyny, a przy 16 GB pamięci na pokładzie wczytuje się tak długo, że zdążysz się zestarzeć.

Devil's Hunt zwodzi na pokuszenie, bo całkiem nieźle wygląda na statycznych kadrach, miejscami nieźle brzmi, a cena sugeruje, że mamy do czynienia z czymś co najmniej przyzwoitym. Niech was jednak nie zmylą reklamowe screeny ani suma, jaką należy wysupłać z portfela – w tym przypadku będzie to kasa wyrzucona w błoto. Do diabła z tym! |CDA|

G3 3590 to świetnie wyceniony model nowej laptopowej serii Della. Notebook łączy jakość wykonania, z której słynie producent, wraz z wydajnymi podzespołami i rozwiązaniami specjalnie dla graczy.

Nowy wymiar GAMINGU

Z nowym laptopem Della możesz odpalać najnowsze gry i nie przejmować się przegrzewaniem urządzenia. Wszystko za sprawą przycisku G, dzięki któremu notebook przechodzi na wyższy bieg – zwiększa się wydajność układu chłodzenia, co pozwala na wygodną i stabilną grę. A trzeba przyznać, że producent zadbał, by było co chłodzić – w G3 3590 znajdziemy procesory Intela z najnowszej, 9. generacji, zarówno w wersji i5, jak i i7. Nie może więc dziwić zaawansowane, podwójne chłodzenie – po obu stronach obudowy znajdują się wiatraki odpowiadające za utrzymanie właściwych temperatur wewnątrz laptopa.

Za najwyższą wydajność w grach odpowiada obok procesora także karta graficzna. W G3 3590 znajdziemy jeden z czterech układów graficznych Nvidii – GeForce GTX 1050, GTX 1650, GTX 1660 Ti Max-Q lub RTX 2060. Oparte o nagradzaną architekturę Turing, pozwalają na granie nawet w rozdzielczości 4K oraz korzystanie z trybu HDR. Co nie mniej ważne GPU współpracują z najnowszą biblioteką DirectX 12, a dzięki Alienware Command Center możemy mieć pewność, że wyciśniemy z kart maksimum możliwości. Innowacyjne oprogramowanie Della zaprojektowane zostało specjalnie, by polepszyć wrażenia z gamingu. Dlatego też pozwala na drobiazgowe ustawienie wszystkich procesów w taki sposób, by nie zakłócały one zabawy, a jak największe zasoby laptopa wykorzystywała gra.

Bogate możliwości zamknięte zostały w smukłej obudowie, która przy 15-calowej matrycy (jest opcja ekranu o częstotliwości odświeżania 144 Hz) ma zaledwie 21,6 milimetra grubości i waży 2,34 kilograma. Dell G3 3590 dostępny jest w dwóch wariantach kolorystycznych – czarnym (eclipse black) i białym (apline white) z charakterystycznymi dla serii niebieskimi akcentami, a jego cena zaczyna się już od 3599 złotych. Całość tworzy spójny, gamingowy design, który zachowuje jednocześnie elegancję, mobilność i uniwersalność kojarzoną z laptopami Della.

Niezawodność i gwarancja

Tym, co wyróżnia laptopy Della na tle konkurencji i co potwierdzić może chyba każdy użytkownik notebooków tej firmy, jest ich jakość wykonania. Przed wejściem na rynek przechodzą one wymagające testy, by do użytkowników trafiły urządzenia niezawodne. Seria G3 pod tym względem w żaden sposób nie odstaje od biznesowych propozycji Della – ma za sobą identyczne procedury sprawdzające wytrzymałość – zarówno obudowy, jak i podzespołów czy zawiasów.

Jeśli natomiast coś pójdzie nie tak i laptop będzie wymagał ingerencji serwisu, to cała rodzina Dell Gaming otrzymała wsparcie do tej pory zarezerwowane tylko dla klasy biznesowej. Domowa Naprawa Dell oznacza, że po zgłoszeniu problemu, w następny dzień roboczy serwis rozpocznie pracę nad usterką, by po zlokalizowaniu potrzebnej do naprawy części, wysłać serwisanta do nas do domu! Taka ochrona będzie dostępna za darmo u partnerów Della i potrwa przez pierwszy rok użytkowania laptopa. Kolejne 12 miesięcy to wciąż możliwość korzystania z serwisu firmy i brak konieczności ruszania się z domu – opcja Collect And Return to kurier odbierający i odwożący nasz sprzęt po naprawie.

Advertorial

PEGI 3

PRODUCENT: KONAMI
CENA: 170 ZŁ (PC, PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 22 GRACZY W CO-OPIE

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPUINTEL CORE I5-3470/ AMD FX 4350, 4 GB RAM, GPU GTX 670/RADEON HD 7870

PIŁKA NOŻNA • MORZE GRYWALNOŚCI • BRAK LICENCJI

eFootball PES2020

Kopie lepiej niż nasza kadra: **Ninho**

„Grywalność to nie wszystko" – tako rzecze rynek gier piłkarskich. Niby od zawsze wpajano nam coś wręcz przeciwnego, jednak w przypadku nowego PES-a nie sposób zacząć recenzji inaczej. Pod względem rozgrywki to najlepsza kopana w, nie bójmy się tego słowa, historii. Szkoda tylko, że kuleje w prawie każdym innym aspekcie.

Juventus i Mistrzostwa Europy

Konami co roku stara się znaleźć kolejne sposoby na podburzenie licencyjnej hegemonii EA i Fify. W tym roku na wyłączność podkupiono Juventus (który w konkurencyjnej grze nazywa się Piemonte Calcio) oraz dogadano się z UEFA w sprawie Mistrzostw Europy. Tym samym to PES stał się oficjalną grą przyszłorocznego turnieju, który pojawi się w 2020 roku w ramach bezpłatnego DLC.

Po kilkudziesięciu godzinach z nowym PES-em stwierdziłem, że na dobrą sprawę w kwestiach fundamentalnych zmieniło się na tyle niewiele, że ubiegłoroczny wstęp do recenzji PES-a mogę skopiować właściwie jeden do jednego. Dostajemy ponownie dopieszczoną do granic możliwości symulację boiska piłkarskiego. **Odsłona 2020 to najbardziej realistyczny wirtualny futbol, z jakim kiedykolwiek się zetknąłem.** To gameplay, który po przyswojeniu podstaw przynosi wiele radości, a z każdą kolejną godziną cieszy jeszcze bardziej – PES to wciąż gra, przy której trzeba spędzić sporo czasu, by wykorzystywać pełnię możliwości z niej płynących. Szkoda tylko, że ponownie po ograniu trybu kariery, pobawieniu się w sieci i rozegraniu kilku meczów towarzyskich nie ma tu zupełnie nic do roboty.

Pusto i nieprawdziwie

Optymizmem napawały mnie ładne, nowoczesne menu, którymi PES 2020 wita już na starcie. Pozytywne wrażenie utrzymywało się po odpaleniu trybu kariery, czyli najmocniejszego punktu gry od lat. Interfejs coraz bardziej przypomina Football Managera, co dla mnie jest sporym plusem. Wszystkie kluczowe informacje dostępne są z ekranu podstawowego, pozostałe bez problemu można odnaleźć w odpowiednich zakładkach. Dużym plusem jest to, że rozpoczynając zabawę, możemy zaznaczyć, jak dużo chcemy w niej mieć realizmu – ustalając częstotliwość transferów, łatwość prowadzenia rozmów z klubami i zawodnikami, na budżecie kończąc. To wszystko znacząco wpływa na zabawę. Dość napisać, że przy rozpoczęciu kariery Interem Mediolan (a co, ktoś w końcu musi zdetronizować Juventus w Serie A!) i wyborze wysokiego budżetu startowego otrzymałem dwa MILIARDY euro na transfery. Kosmos – wystarczy, by opłacić klauzule odstępnego Messiego, Neymara i Cristiano Ronaldo.

Oczywiście tego nie zrobiłem, tylko rozpocząłem od nowa, ze zwykłym budżetem. Kupiłem kilka wschodzących gwiazd – do składu dołączyli Nicola Zaniolo, Joao Felix oraz Bartosz Drągowski – dorzuciłem Paolo Dybalę i z marszu wygrałem ligę. Pograłem kilka sezonów, zdobyłem wszystko, co tylko mogłem, i w końcu zirytowało mnie to, co zwykle męczy w PES-ach. Mała liczba lig i rzesze newgenów (w postaci powrotu 17-letnich piłkarzy, którzy u kresu poprzedniego sezonu zakończyli karierę) w końcu popsuły zabawę. A ja zorientowałem się, że w nowym PES-ie nie mam niczego innego do roboty.

Tryb sieciowy pozostał bez zmian względem poprzedniego roku, co jest decyzją zupełnie niezrozumiałą. Dlaczego studio nie spróbuje w końcu stworzyć czegoś na wzór znanego z Fify FUT-a? W myClub wpływ na budowę dokładnie takiego składu, jaki sobie wymarzyliśmy, mamy naprawdę znikomy. Tutaj zawodników pozyskujemy jedynie na dwa sposoby – poprzez skautów lub paczki. Nie ma mowy o jakimkolwiek rynku transferowym, czyli tym, co mogłoby graczy utrzymywać przy zabawie na dłuższą metę. To znaczy rynek jest, ale kupuje się na nim jedynie skautów – ci zawężają nam wybór do określonego

PES kolejny rok ściga się sam ze sobą... a FIFA wciąż ucieka.

Ostatnio rzadko mamy okazję do oglądania takiej radości w rzeczywistości.

Kamera meczowa dodaje realizmu, ale gra się z nią średnio.

Bartosz Drągowski w debiucie w Interze obronił karnego, ale dobitki już nie zdołał.

rodzaju piłkarzy, z których następnie losujemy tego, który znajdzie się w naszym składzie. Wprawdzie przy odpowiedniej kombinacji trzech specjalistów można zawęzić wybór do konkretnego zawodnika, jednak żmudna to zabawa. Jeśli dodamy do tego problemy z poszukiwaniem przeciwników, długi czas oczekiwania, problematyczny matchmaking i częste kłopoty ze stabilnym połączeniem, to tryb sieciowy można uznać za, w najlepszym razie, nie dla każdego.

Nowością sieciową jest wprowadzenie opcji Match Day, czyli spotkań derbowych. O co chodzi? Kiedy w rzeczywistym futbolu ma odbyć się zaciekłe starcie rywali, możemy stanąć po jednej ze stron i zdobywać dla niej punkty. Tryb przyjemny, ale wszelkie nagrody z niego pochodzące można wykorzystać jedynie w myClub, co sprawiło, że szybko i tym urozmaiceniem straciłem zainteresowanie.

Do przerwy 0:1

Wszystko to traci jednak na znaczeniu po wyjściu na murawę, tam bowiem Konami odrobiło pracę domową. **Nowy silnik fizyczny jest fenomenalny**: podania, strzały, ogólne zachowanie piłki – to wszystko wygląda ultrarealistycznie. Dość napisać, że zdarzyło mi się kilka bramek jakby żywcem wyjętych z telewizyjnej transmisji piłkarskiej. Duża w tym zasługa doskonale wyglądających technicznych uderzeń, które pozwalają bardzo ładnie zmieścić piłkę przy słupku. Przy tym jednak zbyt często wystarczy przytrzymać R2 i podkręcić futbolówkę, by golkiper zgłupiał i wpuścił strzał lecący bliżej środka niż któregoś z krańców bramki.

Na znaczeniu przy przemodelowanej fizyce zyskała także walka bark w bark. Teraz łatwiej przepchnąć obrońcę i wyjść na czystą pozycję. Problem jednak w tym, że często doprowadza to do kuriozalnych sytuacji, gdy piłka odbija się od kilku zawodników, jakimś cudem przejdzie przez linię obrony i tracimy bramkę. Albo też defensorzy nie przejmują podań, ale mijają się z nimi, stwarzając napastnikowi stuprocentową sytuację do strzelenia gola. Przy tak dużej ingerencji w silnik można to jednak wybaczyć, a tegoroczne zmiany mają tak ogromny potencjał, że jeśli Konami przez najbliższych kilkanaście miesięcy będzie je dopracowywać, to za rok powinno być jeszcze lepiej.

Oby tylko zaprzestano w Japonii przymykać oko na słabe tryby sieciowe i brak pomysłów na urozmaicenie zabawy poza boiskiem. Na ten moment PES 2020 jawi się dla mnie bowiem jako ta gra, którą odpalę, gdy wpadnie do mnie kilku kumpli na wieczór przy konsoli. Do samotnej rozgrywki sieciowej wybiorę Fifę 20 i FUT-a, pomimo iż zdecydowanie wolę gameplay PES-a. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

+ gameplayowo świetna
+ wygląda bardzo dobrze
+ poprawiono wiele błędów z poprzedniej edycji
+ najbardziej realistyczna symulacja piłki nożnej w historii...

– ...choć silnikowi fizycznemu zdarza się wariować
– wciąż nie ma tutaj co robić
– braki licencyjne
– tryb sieciowy to kpina

PEGI 3

PRODUCENT: EA SPORTS
CENA: 190 ZŁ (PC), 225 ZŁ (PS4, XBO), 160 ZŁ (NS)
WERSJA PL: DUBBING
MULTI: DO 22 GRACZY W CO-OPIE

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8.1/10, INTEL CORE I3-2100/AMD PHENOM 965, 8 GB RAM-U, GEFORCE GTX 660/AMD RADEON HD 7850

PIŁKA NOŻNA • FUT • MORZE LICENCJI

Z FUT-a nie wychodzi: **Ninho**

EA Sports już dawno zrozumiało, czego potrzebują gracze. Przystępnej, efektownej rozgrywki i wciągających trybów sieciowych. Do tej recepty co roku dorzucają niewielkie poprawki, zmiany gameplayowe... i wciąż się to sprawdza.

Mam wrażenie, że nowości na boisku w „dwudziestce" są i tak zdecydowanie większe niż w poprzednich latach. Do tego stopnia, że nie zdziwię się, jeśli najnowsza odsłona Fify niektórych do siebie zniechęci. **Choć to wciąż czysto arcade'owa zabawa, EA położyło w tym roku zdecydowanie większy nacisk na precyzję, piłka nie chodzi jak po sznurku, a obrońcy są o wiele mniej samodzielni niż do tej pory.** Dla mnie, jako zagorzałego fana PES-a, są to jednak zmiany na lepsze. Dość napisać, że po „kanadyjskiej stronie" nie bawiłem się równie dobrze od lat.

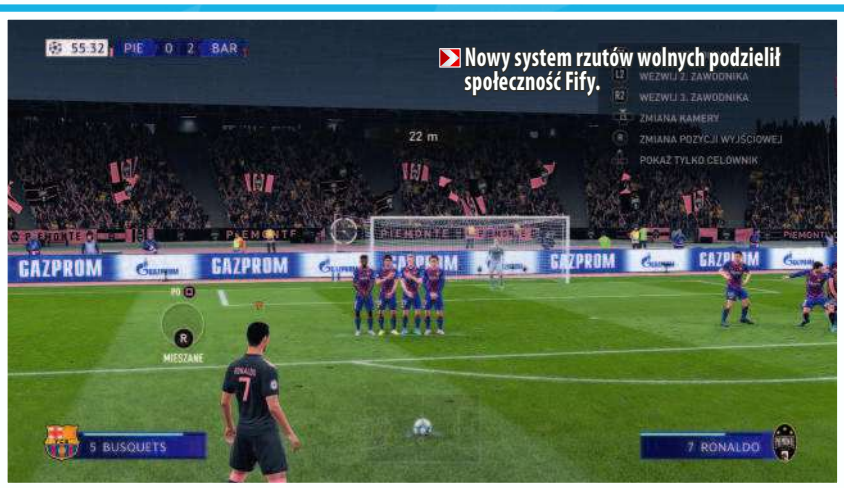
Beton, bruk, a może cegła?

O ile podczas dema, które przyszło mi ograć na Gamescomie, większość czasu poświęciłem Volcie, to w pełnej wersji tryb ten potraktowałem po macoszemu. Pobawiłem się w nim dokładnie tyle, ile musiałem, a potem porzuciłem, by nie chcieć do niego wracać. Głównym powodem było to, że niewiele tutaj ulicznej piłki z prawdziwego zdarzenia. Aby skutecznie używać trików, trzeba naprawdę ogromnej wprawy, a na wyższych poziomach trudności niemal każda głupia strata kończy się bramką dla przeciwnika.

Problemy Fify pozostają niezmienne, zalety, z FUT-em na czele, też.

Boiska najczęściej się bardzo ciasne, co premiuje szybką grę podaniami. Okazała się ona na tyle efektywna, że nie miałem potrzeby wracać do nauki sztuczek technicznych. Nieco więcej zabawy czeka w trybie 5 na 5, kiedy to betonowa murawa jest większa i poszerza pole do popisu. **Główny zarzut wobec Volty jest jednak taki, że nie umywa się do dawnej Fify Street.** Nieco klimatu ulicy wprowadzić próbuje tegoroczny tryb fabularny, jednak i tutaj czuć można regres wobec historii Aleksa Huntera. Ot, trafiamy do drużyny, która musi przezwyciężyć przeciwieństwa losu (w tym główną – kontuzję największej gwiazdy) i pojechać na mistrzostwa. Fajerwerków nie stwierdziłem. Wrażenia nie zrobiły na mnie także możliwości dostosowywania własnego zawodnika i drużyny – ciuszków i butów jest tu całkiem sporo, ale nigdy nie byłem fanem personalizacji, więc nie przykładałem do tego

Nowe tryby są przyjemne, ale reprezentacji Polski nie służą.



Nowy system rzutów wolnych podzielił społeczność Fify.

Volta to miły dodatek, ale do Fify Street jej daleko.

większej wagi. Naszego zawodnika możemy oczywiście trenować, a także zwiększać jego możliwości przez drzewko talentów. Trochę szkoda, że idzie za tym co najwyżej dobry gameplay.

Gramy w zielone

Choć podtrzymuję swoje zdanie, że na prawdziwą rewolucję w rozgrywce „dużej Fify" przyjdzie nam poczekać do nowej generacji konsol, to „dwudziestka" pod tym względem bardzo pozytywnie mnie zaskoczyła. **Tempo wyraźnie spadło, więcej tutaj myślenia niż polegania na schematach.** Dużo większą uwagę trzeba poświęcić precyzji podań – piłka leci dokładnie w tym kierunku, w którym wychylimy gałkę. Okazało się nawet, że **bardziej niż niegdyś opłaca się „klepać" futbolówkę w ataku pozycyjnym**.

Duża w tym zasługa zdecydowanego utrudnienia wykonywania sztuczek. Każdy, kto grywał w Fifę 19 w sieci, niejednokrotnie trafić musiał na gracza, którego taktyka polegała na spamowaniu trikami – z la croquetą na czele. Teraz pojedynczy zwód nadal wykonać łatwo, ale już seria dwóch lub trzech w 9 na 10 przypadków się nie powiedzie. Przy dobrym wyczuciu czasu mała sztuczka przed polem karnym rywala wciąż jednak działa cuda. Stąd też pewne rzeczy się w Fifie nie zmieniły – bez trików pewnego poziomu nie przeskoczysz.

Podobnie jak bez nauczenia się samodzielnego bronienia. W „dwudziestce" defensorzy nie działają już na autopilocie i jeśli nie zastosujemy w odpowiednim momencie pressingu na przeciwniku, to AI naszej drużyny dużo rzadziej będzie ratować nam skórę. Przy odpowiedniej wprawie z niejednej opresji wyciągnąć będą mogły natomiast rzuty wolne, które zostały całkowicie przemodelowane. Pojawił się celownik, którym w teorii możemy precyzyjnie wskazać, dokąd polecieć ma piłka. W praktyce im bliżej okienka, tym „muszka" bardziej ucieka poza bramkę, a do tego w sekundę-dwie trzeba wybrać sposób uderzenia – prostym podbiciem, a może podkręcając wewnętrzną częścią stopy – i jeszcze najlepiej wyczuć moment precyzyjnego wykończenia. Skomplikowane? Na początku bardzo, jednak po godzinie treningu z wolnych można zrobić swoją tajną broń.

Po staremu

W kwestii trybów gry zmieniło się niewiele – wprowadzono kilka kosmetycznych zmian w karierze, wśród których najlepiej sprawdza się dynamiczny potencjał zawodników, pozwalający zrobić gwiazdę z niemal każdego. Problem jednak w tym, że (podobnie jak zresztą Volta) tryb ten jest mocno zabugowany – Manchester City wystawiający cały sezon juniorów i spadający z Premier League, sezon trwający 70 (!) spotkań – to tylko pierwsze przykłady z brzegu.

Wracając jednak do zmian na plus: doszły nowe opcje gry towarzyskiej, a w trybie Ultimate Team pojawiły się sezony z zadaniami do wykonania. Po odhaczeniu każdego dostajemy punkty doświadczenia, czasem też monety i paczki. Gdy podnosimy poziom w danym sezonie, otrzymujemy dodatkowe nagrody. Nakręca to do rozegrania większej liczby meczów i spędzania przy Fifie jeszcze więcej czasu.

FUT to ponownie zresztą najmocniejsza strona kopanej EA Sports i główny powód, dla którego PES może mieć najlepszy gameplay w historii, a nigdy nie będzie w stanie rywalizować z Fifą. Budowanie składu jak zawsze wciąga, a miliony graczy na całym świecie sprawiają, że znalezienie przeciwnika trwa sekundy. Przy tym większa liczba użytkowników pozwala na zdecydowanie lepsze dopasowanie umiejętności w Division Rivals czy FUT Champions.

W ramach podsumowania można by napisać: „zmieniamy szyld i jedziemy dalej" i na swój sposób właśnie tak jest. Wszyscy fani Fify mimo zmian poczują się jak w domu i po opanowaniu nowości ponownie spędzać będą przy kopanej EA dziesiątki, a nawet setki godzin. Co by nie mówić, **Elektronicy dzięki FUT-owi mogą spać spokojnie**, bo za jego sprawą zarabiają dziesiątki, jeśli nie setki milionów dolarów. To, wraz z konsekwentną, arcade'ową filozofią wirtualnego futbolu, sprawia, że trudno sobie wyobrazić, by w najbliższych latach PES mógł zagrozić pozycji Fify. |CDA|

FIFA a sprawa Switcha

Konsole Nintendo spotkał identyczny los, co swego czasu pecety. Na Switchu pojawi się bowiem edycja Legacy, czyli gra zdecydowanie bardziej podobna do Fify 19 (a nawet 18) niż na pozostałych platformach. Na dobrą sprawę największą zmianą względem ubiegłorocznej odsłony będą zaktualizowane składy.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 8

+ trafione zmiany w gameplayu
+ FUT to tryb perfekcyjny
+ Volta to powiew świeżości...

− ...szkoda tylko, że do Fify Street jej daleko
− graficznie poziom niżej od PES-a
− silnik meczowy wciąż wariuje
− liczne błędy w trybach offline

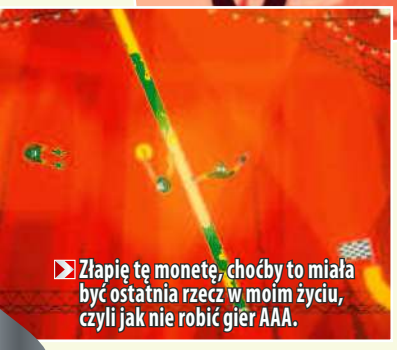
PEGI 3

PRODUCENT: LE CARTEL STUDIO
CENA: 36 ZŁ (PC), 40 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO E4500, 4 GB RAM, INTEL HD 4400

PLATFORMOWA • KOOPERACJA

Bez jajka nie ma śniadania.


Złapię tę monetę, choćby to miała być ostatnia rzecz w moim życiu, czyli jak nie robić gier AAA.

Spada w przepaść, ale przynajmniej z monetą: **9kier**

Bo nie ma to jak zrzucanie przyjaciół w przepaść!

Nie wyobrażam sobie grać w Heave Ho samotnie – choć taka opcja też istnieje. Nawet we dwójkę byłoby jakoś smutno. Za to w trójkę czy czwórkę jest fantastycznie. Jako osoba, która w Human Fall Flat najbardziej lubiła właśnie zrzucanie enkiego w przepaść, a w innych grach kooperacyjnych z przyjemnością spycha znajomych do lawy, podbiera im platformy spod nóg czy zamyka portale przed nosem, czułam się w Heave Ho jak ryba w wodzie. Co ciekawe, nikt z nas nie robił tego specjalnie. Zanim oswoiliśmy się ze sterowaniem – choć jest proste jak lizak lodowy – **umieraliśmy dziesiątki razy**, rechocząc jak stereotypowi kultyści, a podczas kilku godzin zabawy liczba zgonów szła już w setki.

Na dwa spusty...

Króciutki samouczek polega na przetestowaniu przez graczy triggerów, z których każdy odpowiada za jedną rękę, i złapaniu się rurki, a po jego ukończeniu wiesz już naprawdę wszystko. Celem każdego poziomu jest dotarcie do fragmentu mapy z flagą – i opcjonalnie przeniesienie tam monety, jeśli interesują cię głupawe stroje – a żeby to osiągnąć, trzeba współpracować. Postacie mogą łapać się za ręce, chwytać i zwieszać z platformy, huśtać oraz wykorzystać prostą fizykę bazującą w zasadzie wyłącznie na grawitacji i kolizjach, by rzucić siebie lub kompana kawałeczek dalej. Jeśli strategia się nie udaje, ktoś wypada poza planszę i spryskuje ekran kolorową posoką. Nie jest to w żaden sposób skomplikowane i mechanikę opanuje bez najmniejszego problemu kilkulatek, więc **produkcja idealnie nadaje się nie tylko na imprezy, ale także do ogrywania w rodzinnym gronie** w leniwe soboty.

Poziomów jest sporo i naturalnie robią się coraz trudniejsze. Gdzieniegdzie zawieszone w powietrzu platformy są niewidoczne i trzeba je najpierw „pokolorować" krwią poległych, aby cokolwiek zobaczyć, gdzie indziej można zostać porażonym prądem. Część map jest długa i oferuje checkpointy, ale większość to miejscówki na jednym ekranie. Sami bohaterowie nie rozwijają się w trakcie rozgrywki ani odrobinę, a niewielkie zróżnicowanie poszczególnych krain z czasem przestaje wystarczać – gdy nasza zgraja powróciła do trudniejszych wersji odwiedzonych światów, graliśmy już ze znacznie mniejszym entuzjazmem, a w końcu nam się znudziło. **Żeby przykuć mnie do komputera na dłużej, potrzebowałabym, aby warunki na mapach częściej się zmieniały**, bo okazjonalne minigierki to za mało. Zabawa z grawitacją? Różne rodzaje podłoża? To pomysły tak oczywiste i pasujące do specyfiki Heave Ho, że dziwię się, iż Le Cartel – to samo, które wcześniej stworzyło Mother Russia Bleeds – nie wprowadziło ich do gry.

...babka wróżyła

W absurdalnej produkcji do co-opa nie mogło oczywiście zabraknąć głupich czapek i innych elementów personalizacji. Nawet jeśli ktoś z was będzie kotem z Gato Roboto czy głównym bohaterem My Friend Pedro – w końcu Heave Ho podobnie jak one wydane zostało przez Devolvera – daję słowo, że czasem komuś pomylą się postaci. (Zwłaszcza jeśli ptak narobi komuś na głowę i przez moment nie będzie widać, jakiego koloru jest bohater). Nie mówiąc już o tym, że **w newralgicznym momencie ktoś na pewno odklei od platformy nie tę rękę, co trzeba, i zrzuci całą resztę w przepaść**. Innym razem ktoś zrobi coś spektakularnego – na przykład przypadkiem przerzuci monetę przez całą mapę w taki sposób, że od razu trafi ona w miejsce docelowe. Tak czy siak, gwarantuję, będziecie świetnie się bawić! |CDA|

HEAVE HO

OCENA **7+**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 7

+ prosta mechanika
+ mnóstwo zgonów i frajdy
+ personalizacja
+ fantastyczna w kooperacji

− mało zróżnicowana
− znacznie gorsza w mniej niż trzy osoby
− brak multiplayera online

PEGI 12

PRODUCENT: EA VANCOUVER
CENA: 230 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 81 OSÓB

GRALIŚMY NA: PS4

SPORTOWA • HOKEJ

W nowej odsłonie najbardziej dopieszczono animacje bramkarzy.

NHL 20

Założył łyżwy: **Krigore**

Kanadyjczycy są dobrzy w kilku rzeczach: w gościnnych występach w South Parku, jedzeniu frytek z serem czy choćby oswajaniu wilków przez policję. Dopisałbym do tej listy jeszcze jedną rzecz – robienie gier o hokeju.

A gry o hokeju robi tam cały czas to samo studio EA z Vancouver. Czyli – przynajmniej wg Amerykanów – z mroźnej północy, gdzie (to też wg Amerykanów, ale tych mniej rozgarniętych) niedźwiedzie polują na pingwiny(*). Zespół ten cyklicznie, wraz z pierwszymi jesiennymi przymrozkami, wypuszcza kolejne odsłony NHL. Nie inaczej jest w tym roku.

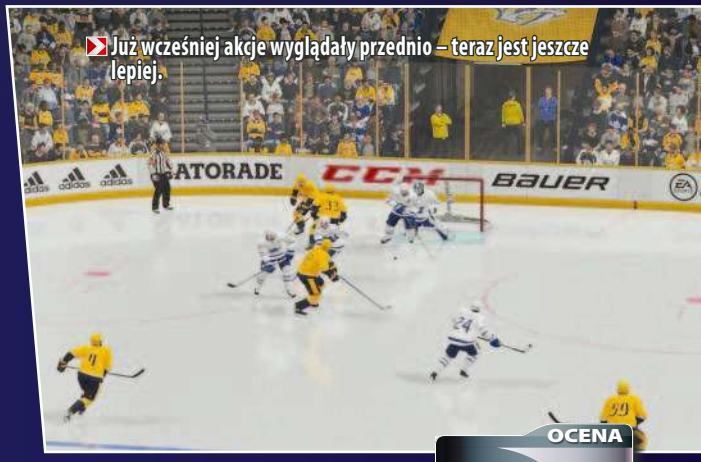
Do the Evolution

Czy można pokazać po raz dwudziesty drugi to samo inaczej? No niby tak – ale nie do końca. Dlatego każdy, kto pamięta NHL z poprzedniego roku, przyzna mi rację, że tak naprawdę choć zmiany są, to w istocie zmieniło się niewiele. Ot, twórcy gry zdecydowanie lepiej oddali czołowych zawodników tej nietuzinkowej dyscypliny, pojawiły się nowinki związane z edytorami, w końcu – **dostaliśmy lodowiskowy odpowiednik battle royale dla maksymalnie 81 graczy**. Nie to, że pierzemy się po gębach i kto ostatni na ławce kar lub na noszach, ten wygrywa. To po prostu turniej rozgrywany metodą eliminacyjną i zwycięża ten – lub ci, można bowiem też grać trójkami – kto w kolejnych etapach trafi do siatki więcej razy i tym samym dopcha się do pierwszego miejsca. Pomysł ciekawy, ale najpożywniejszą strawą są i tak stare, dobrze znane tryby gry – tak dla samotnych, jak i sieciowe.

Znów więc mamy świetnie wprowadzający tutorial, po którym możemy wskoczyć w tryb kampanii Be a Pro, gdzie od podstaw budujemy sobie karierę naszego zawodnika, prowadząc go do Pucharu Stanleya. Możemy też spojrzeć na lód bardziej od strony menedżera, uruchamiając Franchise i biorąc na barki także finansową stronę hokeja. Jest worek z różnymi aktywnościami sieciowymi – World of Chel; możemy też poprowadzić przeciw innym własną, opartą na kartach drużynę, co jest odpowiednikiem popularnego trybu z Fify i dla wielu zapewne okaże się najbardziej atrakcyjne. Wraca też świetny tryb Ones – tutaj również w lokalnej odmianie, gdzie możemy pośmigać we trójkę, siedząc na jednej kanapie. A to tylko część możliwości.

Balet na lodzie

Technicznie jest niemal bez zarzutu. W NHL dopracowano i poszerzono i tak już świetne animacje – akcja klei się w sposób naturalny, na ogół bez tych drobnych przeskoków w pozach, które czasami było widać w „dziewiętnastce". Najlepiej wypadają oczywiście gwiazdy, które dopracowywano indywidualnie, wiernie przenosząc ich ruchy i charakterystyczne zagrania. Ale i tło prezentuje się dobrze: twórcy dodali 45 animacji strzałów dla zawodników drugiej linii. W końcu – bramkarze. Tu chyba zespół z Vancouver napracował się chyba najbardziej, poszerzając ponoć zakres ich ruchów o... cztery nowych pozycji. Wszystko to sprawia, że jest naprawdę dobrze. **Gdybym miał się do czegoś przyczepić, to do wykrywania kolizji** – tu często nie grają drobnostki, ale widać to tylko na zbliżeniach i w powtórkach. Pochwały należą się też za komentarz – zatrudniono nowych prowadzących, kwestii zaś jest tyle, że powtórzenia tych samych fraz pojawiają się rzadziej, a już na pewno nie tak często jak w poprzedniej odsłonie.



Już wcześniej akcje wyglądały przednio – teraz jest jeszcze lepiej.

Wszystko to buduje naprawdę dobry klimat NHL 20. Cały problem w tym, że tak naprawdę wszystkie te nowe tryby i detale trudno nazwać rewolucją czy nawet poważnymi zmianami. Pewnie, dobrze będzie kupić nową odsłonę, ale do okazjonalnego pogrania – mam wrażenie – wystarczy poprzednia część, jeśli już ktoś takową posiada. **NHL 20 jest jednak kierowany do wiernych fanów serii – a ci na pewno będą zadowoleni z jej nowego wcielenia.** Tradycyjnie jednak, jako że Polska nie jest potęgą hokejową, trzeba się pogodzić z faktem braku lokalizacji. |CDA|

OCENA

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 7

+ grywalność
+ mnóstwo, mnóstwo trybów gry i atrakcji, w tym nowinki
+ rozbudowany edytor
+ grafika i oprawa meczów

– ani tu rewolucji, ani tak naprawdę znaczących zmian
– brak polskiej wersji językowej

(*) My oczywiście wiemy, że Wy wiecie, że w warunkach naturalnych żaden pingwin nie został nigdy przez niedźwiedzia polarnego skrzywdzony – gdyż zamieszkują one przeciwległe bieguny naszej planety.

PEGI 18

PRODUCENT: DECK 13
CENA: 200 ZŁ
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: TAGI/KOMUNIKATY W ŚWIECIE

GRALIŚMY NA: PC
PC: WINDOWS 7/8/10 (64-BIT), INTEL I5-4690K 3,5 GHZ/AMD FX-8320 3,5 GHZ, 8 GB RAM, NVIDIA GEFORCE GTX 950/AMD RADEON R9 280

SOULSLIKE • EGZOSZKIELETY • MIASTO

THE SURGE 2

Odcina kończyny: **enki**

Powiedziałem sobie: „tę grę przejdę, używając tylko najcięższych i najpowolniejszych broni".

Takie dodatkowe wyzwanie postawiłem sobie nie bez powodu – opisywana dwa numery temu wersja beta pozostawiła mnie z poczuciem niedosytu względem zawartości gry. Główna lokacja – miasto Jericho – w połączeniu ze znanym już z „jedynki" (a miejscami wręcz z Lords of the Fallen) zestawem ciosów i kombosów sprawiały wrażenie solidnie wyklepanej na klawiaturach developerów nijakości. Wydawało się, że tylko własnoręczne sięgnięcie po jakąś „przyprawę" do rozgrywki zdoła uczynić mój czas z The Surge 2 godnym zapamiętania. A tu coś takiego!

W służbie designu

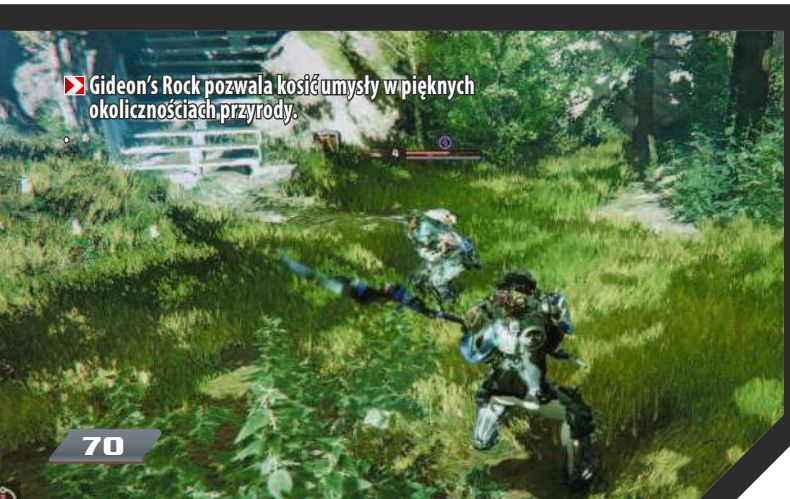
Doceniam, że gra robi, co może, by zacząć się bez zgrzytów. Stworzony przez nas niemy bohater lub bohaterka (już nie Warren z „jedynki") budzi się w więziennym lazarecie po katastrofie lotniczej. Wydarzenia z finału poprzedniej części zaprowadziły świat (a na pewno miasto, w którym się znajdujemy) na krawędź zagłady nanotechnologicznej. Wszystko więc się wali, wokół pełno technologicznych ruin (wrócimy do nich), a napotykani przechodnie – towarzyscy względem siebie nawzajem – uparli się, by nas zabić.

Od razu zaznaczę, że do szpiku soulsowego mechanizmu respawnowania się zarówno naszego, jak i przeciwników nikt nie stara się tu nawet fabularnie wyjaśniać. Zresztą historia sama w sobie pełni tutaj funkcję czysto pretekstową względem rozgrywki. Nie ulega dla mnie wątpliwości, że **scenarzyści The Surge 2 pracowali pod dyktando projektantów poziomów**, próbując jakoś połatać narracyjnie ich pomysły. I choć w wyniku tego nurzamy się w wybitnie nieoryginalnej opowieści, nie mam tym drugim za złe, bo gdyby wyciągnąć średnią z ich architektonicznych i topograficznych dokonań, spisali się naprawdę dobrze.

Czarowanie parowaniem

Złożyło się, że na przestrzeni tych dobrych kilku dni, które spędziłem z grą, zasiadałem do rozgrywki w całkowicie odmiennych humorach. Zauważyłem, że dobry nastrój pozwalał mi docenić, jak znakomicie Niemcy dopracowali swój system walki. Jak autorski pomysł na ładowanie baterii podczas walki oraz wykorzystywanie ładunków do leczenia się lub wykonywania finisherów sprawiał, że zamiast drżeć przed nimi ze strachu, chciało mi się z oponentami walczyć. Jak żonglowanie implantami leczącymi premiowało agresywną rozgrywkę i jak mój absolutnie ulubiony mechanizm parowania kierunkowego pozwalał czerpać satysfakcję ze swojego refleksu niemalże w takim stopniu jak w Bayonettach.

Powiem więcej – już ten jeden dodatek do rozgrywki sprawia, że **„dwójka" zjada poprzednika na śniadanie**. Wszystko opiera się na trzymaniu przycisku bloku i machnięciu w odpowiedniej chwili prawym grzybkiem pada w stronę, z której nadchodzi atak. To zabawa ryzykiem – jeśli nie zdążymy, cios dosięgnie nas, jakby bloku nie było.



Gideon's Rock pozwala kosić umysły w pięknych okolicznościach przyrody.

Towarzyszący nam dron bywa użyteczny w walce, ale ma niewielki magazynek.

Polowa amputacja podstawą rozwoju!

Ale jeśli sparujemy, wróg odbije się od nas i wystawi na druzgocącą kontrę. W przypadku bossów i kilku potężniejszych oponentów trzeba ripostę wykonać dwu-, a nawet kilkakrotnie. Nagroda jest jednak tego warta, a satysfakcja z całego systemu płynie wartką strugą. Dużo bardziej wolę ten system od żmudnego nadgryzania „postury" z Sekiro. Jedyny problem leży w tym, że aby widzieć na ekranie podpowiedzi względem kierunku nadchodzących uderzeń, należy poświęcić jeden slot na implant. Ale warto – zwłaszcza po późniejszym odzianiu się w zestaw pancerza zadający obrażenia po udanej ripoście.

Wytrzepując worek z superlatywami, nie mogę pominąć roboty wspomnianych już projektantów poziomów, którzy przeszli samych siebie, kreśląc złożoną pajęczynę przejść i otwieranych skrótów czyniących powroty do odwiedzonych już miejscówek dużo przyjemniejszymi. Szczególnie spodobał mi się wyraźnie odmienny klimatem od reszty miasta, pełen zieleni park Gideon's Rock, który udowodnił, że bawić się tajemnymi, wielopiętrowymi przejściami można nie tylko w sercu metropolii. I choć świat sam w sobie jest relatywnie niewielki, doceniam fakt, że gdzieś w połowie rozgrywki w dużej części zmienia swoje oblicze, a tym samym topografię.

Nerf włócznię!

Kiepskie samopoczucie w zetknięciu z The Surge 2 wyciska z gry wszystkie głupotki i niedociągnięcia, których umiarkowanie niewielkie przecież Deck 13 ustrzec się siłą rzeczy nie mogło. Z jednej strony mamy rzucające się w oczy nielogiczności w budowie świata. Zamiast opuszczanych drabin jako skróty developerzy wymyślili sobie windy grawitacyjne. Poumieszczali je, gdzie się tylko da, nie zważając na to, że wiele z nich tkwi sobie wesoło w centrum zniszczonej dzielnicy, gdzie zamiast energii elektrycznej – a z pewnością supernowoczesnej technologii antygrawitacyjnej – prym wiodą dziury w ścianach, gruz i sadza.

Lekka chłosta należy się również projektantom sfery itemizacji. Przeoczono fakt, że o ile sympatyczne jest to, że każdy zestaw pancerzy zdobywany na wrogach daje po złożeniu jakieś bonusy, tak naprawdę używalne są dwa, trzy. Słowo daję, że pierwszą połowę gry przeszedłem, biegając w Sępie, który pozwalał mi na wykonywanie egzekucji bez kosztów energii, a drugą – w Nano Wardzie, czyli wspomnianym zestawie do blokowania i parowania. Jeszcze gorzej miała się rzecz ze wspomnianą we wstępie bronią. Otóż, gdy po kilku godzinach eksperymentów machadłami, których zalety zawsze były równoważone przez jakieś wady (duża szybkość kontra mały zasięg i impet; potężne obrażenia kontra totalna nieporęczność), w moje ręce trafiła włócznia Gai, nie wypuściłem jej z rąk do samego końca, poświęcając zdobyczne materiały na stałe ulepszanie jej. To narzędzie o ogromnym zasięgu, zwłaszcza z doskokiem po sprincie, sporym impecie, morderczych kombosach i znakomitej reakcji po parowaniu. Chlastanie nią było czystą przyjemnością, ale... po co mi w takim razie w plecaku te trzydzieści innych młotów i rękawic?

De_Serdż

I tak oto z gry, z którą nie wiązałem zbyt wiele nadziei (zasiadłem do niej zresztą bezpośrednio po znakomitym Blasphemousie), **The Surge 2 stało się murowanym wpisem do mojej najlepszej dziesiątki gier tego roku** – i to zdecydowanie bliżej górnej połówki. Deck 13 zbudowało swój sukces na imitowaniu produkcji FromSoftware, ale z każdą kolejną odsłoną pokazuje, że gatunek wciąż jest chłonny i jest w nim miejsce na mechaniczne innowacje. Szkoda tylko, że brak Niemcom japońskiego drygu do budowania narracji. |CDA|

Dopracowane mechanicznie, wciągające cyber-soulsy.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 6

+ niezwykle przyjemna walka
+ system kierunkowego parowania
+ projekt poziomów

− fabuła
− kilka ewidentnie lepszych elementów ekwipunku

PEGI ?

PRODUCENT: PIXELATED MILK
CENA: 85 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8.1/10, INTEL CORE I3-2100/ AMD PHENOM II X4 955, 4 GB RAM, NVIDIA GEFORCE GTX 470/ATI RADEON HD5800

TAKTYCZNA • DARKEST DUNGEON • POWSTANIE

WARSAW

Patrzy, jak miasto płonie: **Witold**

Jedni mówią o 63 dniach chwały. Inni replikują: „63 dni piekła”.

Przemierzanie dzielnicy, mimo że wizualnie nieoszałamiające, jest jasnym punktem gry.

Oba stwierdzenia w żaden sposób się nie wykluczają, ale doskonale pokazują, że nawet 75 lat po wybuchu powstania warszawskiego wydarzenie to wciąż jest żywe w naszych sercach i wywołuje żarliwe dyskusje. Czy Warsaw jest w stanie coś do nich wnieść oraz – co może ważniejsze – przedstawić tragedię Warszawy również na Zachodzie?

Widzicie, do powstania stosunek mam dosyć osobisty. Tak się bowiem złożyło, że moi dziadkowie brali w nim udział i po jego upadku poznali się w obozie jenieckim. Temat był więc obecny w moim życiu już dość wcześnie, dlatego też, gdy tylko zobaczyłem pierwszą zapowiedź Warsaw, byłem... umiarkowanie zaintrygowany. Umiarkowanie, ponieważ powstanie ugryźć trudno bez np. popadania w martyrologię, a do tego oddanie złożoności wydarzenia oraz jego kontekstu wydaje się prawie niemożliwe. Zaintrygowany, dlatego że Pixelated Milk postanowiło ze swojej produkcji uczynić kuzyna Darkest Dungeon. Decyzja ta była o tyle niespodziewana, co po krótkim namyśle słuszna – jaki inny tytuł oddaje bowiem lepiej poczucie beznadziei i frustracji?

Oddzielili cię, syneczku, od snów, co jak motyl drżą(*)

W Warsaw od pierwszych chwil rozumiemy (nawet bez znajomości historii), że sprawa jest przegrana i gra się toczy tylko o minimalizowanie strat. Wyruszasz na misję do jednej z sześciu dzielnic? Zadania z pozostałych traktowane są jako niezaliczone, za co w każdej z nich zwiększa się wyczerpanie i spada morale. Odnosisz sukces za sukcesem bez strat w ludziach, ba, zdobywając wręcz zasoby i amunicję? Trudno, nieważne, jak się starasz, impet powstania spada z każdym dniem, a gdy dojdzie do zera – przegrywasz. Zresztą, nawet jeżeli dotrwasz do 63. dnia walk, gra skończy się kapitulacją i bolesną lekcją historii. Rozwiązanie, choć zrozumiałe, jest jednak dość kontrowersyjne – w moim

(*) Wszystkie śródtytuły pochodzą z „Elegii o... [chłopcu polskim]” Krzysztofa Kamila Baczyńskiego.

Oprawda graficzna jest dość nierówna – tła wyraźnie odstają od reszty.

Walczymy nie tylko między budynkami i w ruinach miasta, ale także w okolicznych lasach.

wypadku powstanie spokojnie wytrzymałoby jeszcze kilka, kilkanaście dni.

Jeżeli w teorii wszystko to wygląda pięknie, to w praktyce prezentuje się to ciut gorzej. **Mechanizmy mające utrudnić nam życie i zbliżyć grę do rzeczywistych wydarzeń działają... tak sobie.** Weźmy kwestię amunicji. Po miesiącu powstania zaczęło brakować mi nabojów do karabinów i przy wyborze umiejętności czy składu drużyny kombinowałem, jak mogłem, żeby korzystać z broni krótkiej lub ciężkiej. Wtedy to faktycznie czułem, że rozgrywka i opowiadana historia idą ze sobą w parze... Tak długo, aż nie przypomniałem sobie o opcji handlu. Po sprzedaniu nadwyżek apteczek i pocisków do pistoletów mogłem spokojnie uzupełnić zapasy i jeszcze sporo zostało.

Twórcy obiecywali też, że śmierć czyhać będzie na każdym kroku. Jest to prawda, ale tylko jeżeli wpakujecie się w jakieś wydarzenie losowe, w którym będziecie mieli po prostu pecha i któraś z waszych postaci zginie na miejscu. W walce o to dużo trudniej, chociaż oczywiście raczej tego nie ominiecie. Wszystko przez nie taki znowu mały udział losu w starciach – ja np. przetrwałem bez strat 40 dni, żeby później w jednej potyczce spotkać elitarny oddział Niemców wyposażony w moździerz. Bitwa szła dość mozolnie, ale gdy była już praktycznie wygrana, ciężki sprzęt wystrzelił i trafił krytycznie dwóch moich bohaterów, zabijając obu na miejscu. Ot, nieprzewidywalność wojny.

Haftowali ci, syneczku, smutne oczy rudą krwią

Jednak poza takimi przypadkami walka nie sprawia problemów. Jeżeli kochacie Darkest Dungeon, Warsaw w tym względzie może być wręcz rozczarowujące. Pewnie, doszło kilka nowości – chociażby drugi rząd, w którym stoją żołnierze (co ma znaczenie przy efektach obszarowych). Nasz oddział nie ma też ustalonej kolejności działania, a poszczególni wojacy są w stanie w ciągu jednej tury wykonać akcję nawet trzykrotnie – ograniczają ich tylko regenerujące się punkty gotowości. Niektóre zdolności wykorzystują ich więcej niż jeden; wydajemy je także na zmianę formacji (istotne, ponieważ większość umiejętności wymaga konkretnego umiejscowienia). Z ich zużywaniem w teorii warto jednak uważać, ponieważ każdy punkt mniej (maks. 3) oznacza jakieś kary dla żołnierza – w praktyce jednak rzadko warto się tym przejmować. Starcia potrafią się zresztą nieznośnie dłużyć i irytować kolejnymi pudłami.

Warsaw jest całkiem udaną grą. Gdyby jednak nie opowiadała o powstaniu, mogłaby być nawet lepsza.

Rzeczą, która faktycznie odróżnia Warsaw od produkcji Red Hook, jest to, co dzieje się między potyczkami. Nasz symbolizowany przez żeton oddział obserwujemy wtedy z góry, jednocześnie poruszając się po mapie danej dzielnicy »

Z czasem nasza kryjówka zaludni się kolejnymi bohaterami.

Walka rzadko bywa wyrównana, ale takie widoki też nie są standardem.

Starcia nie są przesadnie wymagające, ale potrafią wciągnąć.

w poszukiwaniu celów naszej misji. Te mogą być różne – a to np. szukamy skrzyń z zapasami, a to grzebiemy ciała, a to, w końcu, pozbywamy się konkretnej liczby patroli okupantów. Przysługuje nam określona pula punktów ruchu, których dojście do zera oznacza automatyczną porażkę danego zadania. Eksplorację utrudniają nam skutecznie Niemcy. Przekradanie się między wrażymi oddziałami wywołuje pewne napięcie, a czasem możliwe jest nawet osiągnięcie sukcesu bez wdawania się w walkę. Na mapie natkniemy się też na losowe wydarzenia (niestety czasem się powtarzające), w których nierzadko możemy podjąć jakąś decyzję, jednak bez długofalowych skutków.

Między kolejnymi zadaniami czas spędzamy w kryjówce, w której możemy usku-

Nasi żołnierze mogą zginąć od głupiego błędu na każdym kroku.

teczniać wspomniany już handel czy naprawić zdobyczny sprzęt. Najważniejszym, co tu robimy, jest jednak rozwój naszych żołnierzy – za zasłużone podczas misji medale awansujemy ich, każdorazowo wybierając jedną z dwóch zdolności specjalnych. Przejrzymy też Kodeks, w którym przeczytamy więcej o bohaterach, broni i przeciwnikach – chociaż sprawę potraktowano po łebkach. Przykładowo: spotkamy na swojej drodze żołnierzy z RONA (Rosyjskiej Wyzwoleńczej Armii Ludowej). Gra informuje nas, że to rosyjska kolaboracyjna jednostka wojskowa. Jesteście ciekawi czegoś więcej? Rzućcie okiem na Wikipedię, bo tu się tego nie dowiecie.

Malowali krajobrazy w żółte ściegi pożóg

To właśnie jest jednym z większych mankamentów Warsaw – **tytuł usilnie stara się nie zrazić do siebie nikogo niezainteresowanego poznaniem historii powstania** (czytaj: zachodnich graczy). W trakcie rozgrywki nie usłyszymy więc prawie o wydarzeniach historycznych, praktycznie nic o kontekście politycznym (dowiemy się, że Sowieci ogłosili, iż w Warszawie żadnego powstania nie ma – i tyle) czy **powodach powstania**. Nic o życiu w wojennej stolicy, łapankach, egzekucjach, tramwajach Nur für Deutsche. O palącej żądzy odwetu. „Trzeba było to wszystko przeżyć, aby zrozumieć, że Warszawa nie mogła się nie bić" – cytując Iranka-Osmeckiego. Jak inaczej wytłumaczyć odbiorcom (zwłaszcza tym zachodnim) sens i bezsens tego wydarzenia? Decyzję skazującą tysiące ludzi na śmierć, a miasto na zniszczenie? Warsaw po prostu unika odpowiedzi na to pytanie.

Drugim moim najpoważniejszym zarzutem wobec gry Pixelated Milk jest **niewykorzystany potencjał bohaterów**. Mieli być oni tym, co odróżni ten tytuł od Darkest Dungeon, tym, co sprawi, że będziemy przejmować się wydarzeniami na ekranie. Dlatego każdy jest niezastępowalny, posiada własne imię i historię. Problem tkwi w tym, że wszyscy (reprezentujący przeróżne grupy społeczne czy frakcje polityczne) są najzupełniej w świecie nijacy. Ich biogramy wyglądają raczej jak szkice czegoś potencjalnie ciekawego, jednak w obecnej formie po prostu nie ma ochoty się ich poznawać. A szkoda, bo na pierwszy rzut oka mogą się podobać – niestety, kończy się na tym, że śmierć poszczególnych postaci co najwyżej irytuje.

Wyszywali wisielcami drzew płynące morze

Nie zrozumcie mnie źle – **narzekam sporo, ale Warsaw to wciąż dobra gra**. To łatwiejszy i sporo mniej rozbudowany kuzyn (by nie rzec: klon) Darkest Dungeon, który od siebie dodaje stosunkowo niewiele, a za swój główny atut uznaje unikalne usytuowanie miejsca akcji. Jednocześnie przy zachowaniu szacunku dla tematu **tytuł wzbrania się nie tylko od udzielania jakichkolwiek odpowiedzi – on nawet nie zadaje żadnych pytań. Oferuje za to niezłą zabawę**, co niektórych może razić w kontekście produkcji o powstaniu warszawskim. Ja mogę z tym żyć, chociaż zmarnowany potencjał boli. Podobnie jak spora liczba błędów, ale twórcy na bieżąco łatają wszystkie usterki, a przy tym ciągle wprowadzają kolejne funkcje, wrogów etc. – i jest tego na tyle dużo, że Warsaw spokojnie można by traktować jako grę we wczesnym dostępie. |CDA|

WARSAW

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 7

AUDIO 6

+ klimat
+ mechanizmom zdarza się współgrać z historią
+ udane walki
+ wciąga

− zmarnowany potencjał na ciekawe potraktowanie tematu
− bohaterowie do samego końca pozostają nam obojętni
− jak na razie niewiele zawartości
− sporo małych błędów

OFERTA SPECJALNA logitech

Słuchawki dla graczy **Logitech G635**

Kompatybilne z PC i konsolami

Najwyższa półka wśród klawiatur mechanicznych stworzona z najwyższej jakości materiałów. No bo czy Twoja aktualna klawiatura ma aluminiową obudowę? A podkładkę pod nadgarstki z ekoskóry otulającej plankę zapamiętującą kształt Twoich nadgarstków? Ta ma! Pełny splendor! G513 jest naładowana technologiami: ma pełne i konfigurowalne podświetlenie LIGHTSYNC RGB, które reaguje na to co się dzieje na ekranie w wybranych grach; świetnie oceniane przełączniki Romer-G, port USB passthrough i cały zestaw klawiszy funkcyjnych. Całość przyprawiona jest G Hubem, czyli aplikacją Logitecha, która pozwala to wszystko sobie spersonalizować.

OFERTA SPECJALNA 399 zł

OFERTA SPECJALNA 449 zł

Klawiatura mechaniczna **Logitech G513 Tactile**

Najwyższa półka wśród klawiatur mechanicznych stworzona z najwyższej jakości materiałów. No bo czy Twoja aktualna klawiatura ma aluminiową obudowę? A podkładkę pod nadgarstki z ekoskóry otulającej plankę zapamiętującą kształt Twoich nadgarstków? Ta ma! Pełny splendor! G513 jest naładowana technologiami: ma pełne i konfigurowalne podświetlenie LIGHTSYNC RGB, które reaguje na to co się dzieje na ekranie w wybranych grach; świetnie oceniane przełączniki Romer-G, port USB passthrough i cały zestaw klawiszy funkcyjnych. Całość przyprawiona jest G Hubem, czyli aplikacją Logitecha, która pozwala to wszystko sobie spersonalizować.

Dzięki kodom pobranym z naszego serwisu kody.cdaction.pl (po użyciu zdrapki ze strony 130) będziecie mogli zakupić promocyjne produkty w następujących cenach:

NAZWA PRODUKTU	SYMBOL	CENA	PROMOCJA	RABAT
SŁUCHAWKI DLA GRACZY LOGITECH G635	1180934	499 zł	**399 zł**	100 zł
KLAWIATURA MECHANICZNA LOGITECH G513 TACTILE	1145033	619 zł	**449 zł**	170 zł

Promocja obowiązuje w sklepach RTV Euro AGD i na euro.com.pl
Promocja obowiązuje od 22.10 do 01.12.2019 r. lub do wyczerpania zapasów.

RTV EURO AGD

JAK SKORZYSTAĆ Z TEJ OKAZJI?

Na stronie 130 podana jest instrukcja, dzięki której pobierzesz z naszego serwisu specjalny kod zniżkowy.

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?

1. Wejdź na www.euro.com.pl, znajdź objęty promocją produkt.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.
Lub:
1. Odwiedź salon RTV Euro AGD, w którym dostępny jest produkt objęty promocją (dostępność towaru w twojej okolicy można sprawdzić na stronie euro.com.pl).
2. Udaj się do doradcy klienta ze swoim kodem. Doradca wpisze kod w systemie i kwota rabatu zostanie odliczona od wartości produktu.
Miłego grania!

Szczegóły znajdziesz w regulaminie promocji: www.euro.com.pl/cms/it-cd-action-logitech-102019.bhtml

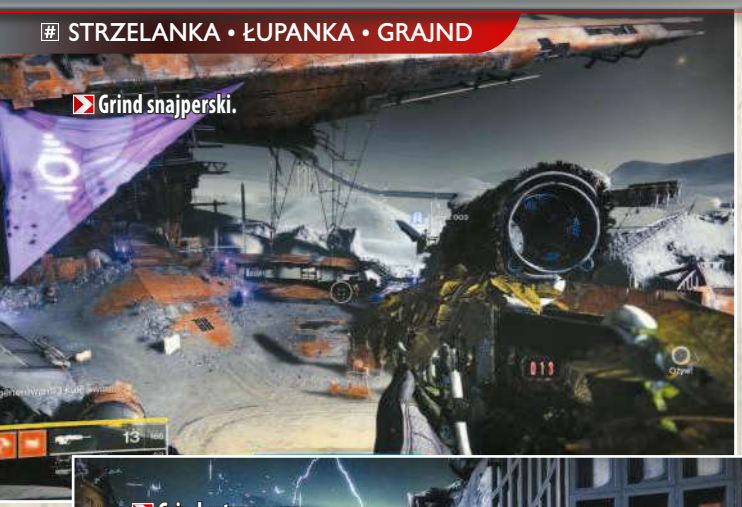
Advertorial

PEGI 16

PRODUCENT: BUNGIE
CENA: 150 ZŁ (PC), 145 ZŁ (PS4), 160 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: DO 9 GRACZY

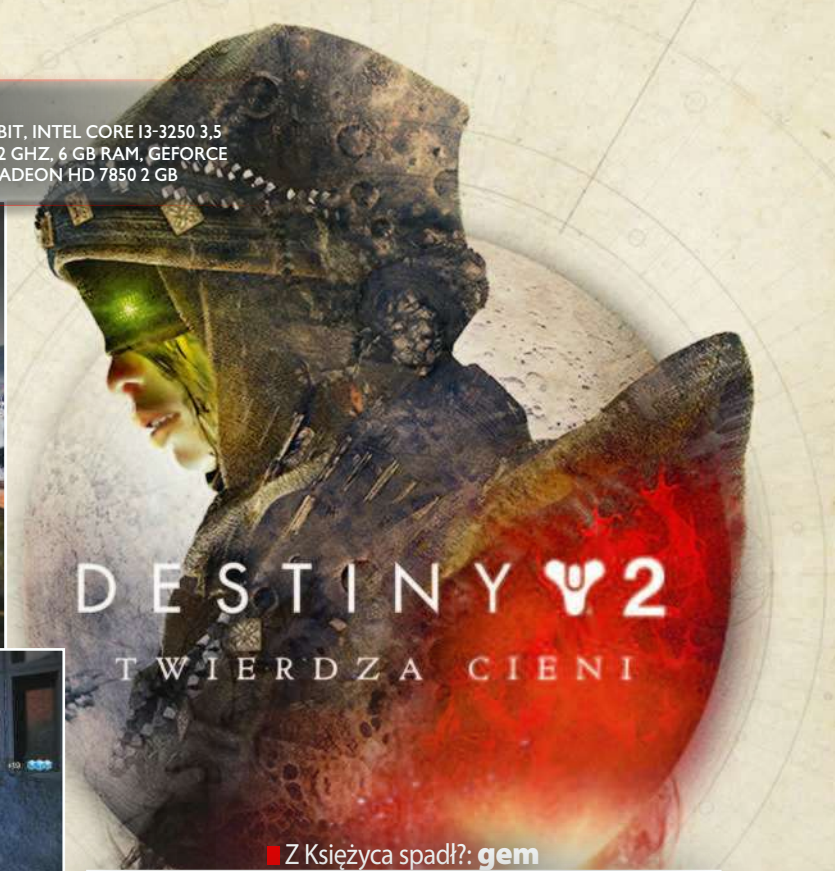
GRALIŚMY NA: XBO
PC: WIN 7/8.1/10 64-BIT, INTEL CORE I3-3250 3,5 GHZ/AMD FX-4350 4,2 GHZ, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 660 2 GB/AMD RADEON HD 7850 2 GB

STRZELANKA • ŁUPANKA • GRAJND



Grind snajperski.

Grind szturmowy.



Z Księżyca spadł?: **gem**

Mam spory problem z oceną Destiny 2: Twierdzy Cieni – najnowszego rozszerzenia tej kosmicznej łupanko-strzelanki. Bo o ile Destiny 2 ogólnie polecam (zwłaszcza że: patrz niżej), to tę jego nową Twierdzę Cieni – niekoniecznie.

DESTINY 2: TWIERDZA CIENI

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 8
AUDIO 7

+ soczyste headshoty
+ plenery

− recykling treści za 150 zł
− wszechobecny grind
− Destiny 2: Fortnite

Destiny 2 – taaak! Twierdza Cieni – nieee!

Zacznijmy jednak od tego, co cieszy. Cieszy zaś przede wszystkim to, że **od 1 października w Destiny 2 można grać za kompletną darmochę**(*). Co więcej, pakiet free-to-play zawiera nie tylko podstawkę, ale także dwa pierwsze dodatki z praktycznie całym ich PvE i PvP. A i to nie koniec, bo dorzucono także odłamki rozszerzeń najnowszych – Porzuconych, a nawet Twierdzy Cieni. I to nie tylko te, które potrzebne były do spięcia całości, jak obszary patrolowe Śniącego Miasta czy Księżyca, ale także pochodzące z najnowszego dodatku „najazdy" PvE czy „tygle" PvP. Innymi słowy, można wreszcie kosztem jedynie miejsca na dysku i czasu w grze przekonać się samemu, o co chodzi z tą genialną rzekomo fizycznością headshotów w Destiny 2... i utknąć na dłużej, bo tzw. **treści jak na darmowe „demo" jest naprawdę dużo**.

Nowy grind

Gorsze wieści mam jednak dla tych, którzy Księżyc – świat Twierdzy Cieni – kojarzą wciąż jako drugą lokację w pierwszym Destiny. Głównie dlatego, że rozszerzenie nieznacznie, no, rozszerza i treść, i formę gry. Innymi słowy, **to wciąż ten sam grind co zawsze, a może nawet bardziej**, bo grindem trącą nawet misje fabularne. Sama fabuła przy tym – trwająca może z 5 godzin, by urwać w pół strzału – jest jeszcze bardziej fasadowa niż zwykle i sprowadza się do „na Księżycu odkryto nowe turbozło". Nawet sceneria i aktorzy stanowią powtórkę z rozrywki – strefa patrolowa to wizualnie tylko zmieniony Księżyc z Destiny 1, a **główni źli to koszmarne wersje bossów, których już biliśmy**, np. Crota czy Ghaul. Zdumiewające wreszcie jest to, zwłaszcza po premierze Borderlands 3 z jego miliardem broni, że większość łupów w Twierdzy Cieni stanowią skalujące się do nowych wartości mocy przedmioty z poprzedniego dodatku!

Żadną niespodzianką nie było też odkrycie, że z okazji premiery Twierdzy Cieni odbył się kolejny twardy reset postępów postaci, związany z automatycznym awansem wszystkich i wszystkiego do poziomu mocy 750 (teraz gra polega na dążeniu do 960). Zmienione zostały także ponownie systemy usprawniania ekwipunku i modyfikacji (również kosmetycznych). Sezonową nowalijką miały być „finiszery", ale niestety nie mają one seksapilu tych z Dooma. Faktyczną nowością w Twierdzy Cieni jest więc tylko zmiana w faktyczną grę-jako-usługę, przez co Destiny 2 staje się... Fortnite'em. Teraz **rozgrywka opierać się ma na 3-miesięcznych sezonach** z regularnie zmieniającymi się warunkami oraz 100-poziomowymi karnetami bojowymi z nagrodami. Przy okazji warto zauważyć, że w tym sezonie posiadacze wersji płatnej karnetu otrzymują ekskluzywny dostęp do Ofensywy Weksów – nowej aktywności, będącej lokalnym odpowiednikiem Hordy z Gears.

Cień tego, co było

Koniec końców więc Twierdza Cieni zrobiła na mnie dużo słabsze wrażenie niż wcześniejsi Porzuceni. Liczyłem na to, że Bungie po rozstaniu się z Activision Blizzard (stąd też migracja z Battle.net na Steam) błyśnie ambicją i zaoferuje coś więcej niż recykling treści w cenie premium ok. 150 złotych polskich. Przez to też Twierdzę Cieni odradzam, a głód soczystych headshotów w Destiny 2 zalecam zaspokajać w wersji free-to-play. |CDA|

(*) Multiplayer w wersji PS4 wymaga PS+ (a XBO – Golda).

msi

Procesory Intel® Core™ i7 dziewiątej generacji

intel CORE i7 9th Gen

GRAJDUSZKI

KUP NOTEBOOKA I ZGARNIJ GAMINGOWE GADŻETY

GADŻETY O WARTOŚCI DO 150 ZŁ

MSI GL75, GL65, GF75

WINDOWS 10 HOME | PROCESOR INTEL® CORE™ I7 9. GENERACJI | NVIDIA GEFORCE® GTX 1650

SPRAWDŹ PROMOCJE.MSI.COM

GDZIE KUPIĆ?

PL.MSI.COM

Komputronik · MediaMarkt · redcoon.pl · ALSEN.pl · zadowolenie.pl · proline · X-TREME · Bit computer

PEGI ?

PRODUCENT: KILLMONDAY GAMES
CENA: 70 ZŁ (PC)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, CPU I5-6300U 2,5 GHZ, 8 GB RAM, GPU INTEL HD GRAPHICS 520

PRZYGODOWA • GROTESKA

Little MISFORTUNE

Szkoda, że nie ma spreju odstraszającego takie irytujące dziewczynki.

Przygoda jest króciutka, co powinnam w sumie wpisać w plusach.

Przewraca oczami: **9kier**

Oficjalnie ogłaszam Killmonday studiem trudnych tematów i małych dziewczynek. Niestety Little Misfortune ślizga się po tych pierwszych jak pingwin w „Podziemnym kręgu".

Twórcy Fran Bow najwyraźniej dobrze czują się w onirycznych lokacjach i tematyce dziecięcych traum. Ich nowa gra nie jest wprawdzie maglowaniem tych samych motywów – zamiast epatować gore postawiono na groteskę – ale trudno po ograniu obu produkcji nie przypiąć twórcom łatki. **Pod względem technicznym Little Misfortune to spory skok jakościowy** – przez całą rozgrywkę graczowi towarzyszy voice acting, lokacje wyglądają znacznie lepiej, a niektóre cutscenki fantastycznie. Uproszczono też mechanikę, przesuwając ciężar z tradycyjnego point'n'clicka odrobinę w stronę interaktywnego filmu (co jakiś czas należy podjąć decyzję), opuszcza dom i próbuje zdobyć dla mamy Wieczne Szczęście, rozczarowuje zarówno w warstwie dosłownej, jak i metaforycznej. **Odwaga w poruszaniu trudnej problematyki – w tym przypadku mówienie np. o dysfunkcyjnej rodzinie – okazuje się powierzchowna**, gdy gracz uświadamia sobie, że fabuła obroniłaby się również bez tego elementu. A nawet by na jego braku zyskała. Nie chodzi oczywiście o to, jaki temat poruszono, ale w jaki sposób został zrealizowany i czemu służy. Motywacja bohaterki byłaby tak samo wiarygodna, gdyby wychowywała się w zdrowej rodzinie, bo przecież dzieci z reguły chcą podarować rodzicom gwiazdkę

Rozczarowująca przygoda w uniwersum Fran Bow.

a brak łamigłówek z prawdziwego zdarzenia i żonglowania przedmiotami sprawia, że podczas trzygodzinnej zabawy nie doświadczyłam żadnych przestojów.

Yikes Forever

Szkoda tylko, że za rozwojem technicznym nie poszły usprawnienia narracyjne, a historia o ośmiolatce Misfortune, która z nieba, a zrezygnowanie z tego motywu wymagałoby zaledwie wycięcia paru linijek dialogu. Wątek wywołał we mnie zakłopotanie nie pokroju „czuję się niezręcznie, bo takich rzeczy nie mówi się głośno", lecz „niekomfortowo mi się tego słucha, bo jest źle napisane, fatalnie oddano dziecięcą naiwność i wszystko jest tu za bardzo".

Nie pomógł na pewno wspomniany voice acting, który sprawdza się w przypadku tajemniczego głosu mówiącego do bohaterki, ale już w jej przypadku nie bardzo. Drażniły mnie jej wymuszony akcent i podejście do świata pasujące bardziej do czterolatki, męczyły tu i ówdzie zbyt przegadane dialogi. Tytułowa **Misfortune ma mózg wielkości gałki ocznej, i to co najwyżej szczurzej**, a developerzy chyba nie zdają sobie sprawy, że dzieci wcale nie są takie głupie. Wiem to nawet ja, chociaż kiedy tylko mogę, trzymam się od nich z daleka.

Fancy!

Jeśli gdzieś po drodze zostało wytłumaczone, dlaczego **bohaterka zachowuje się nieadekwatnie do wieku, sytuacji rodzinnej i tego, co dzieje się na ekranie**, to tego nie wyłapałam. Jednak jej działania i reakcje stanowią niejedyny czynnik sprawiający, że trudno mi w przypadku Little Misfortune zawiesić niewiarę. Co jakiś czas developerzy wrzucają do fabuły jakąś bombę, która sprawia, że pozostaje mi w zasadzie tylko podnoszenie brwi, kiwanie głową i przechodzenie nad tym do porządku dziennego, zwłaszcza że temat nieraz nie zostaje w żaden sposób pociągnięty. Jak wtedy, gdy dziewczynka opowiada o tym, jak – uwaga, drobne spoilery – jej koleżanka zastrzeliła swoich rodziców. Najwyraźniej w tym sąsiedztwie matka alkoholiczka, ojciec narkoman i przyjaciółka morderczyni to normalka, a o sprawach oczywistych inteligentni ludzie nie rozmawiają.

Mogłabym uznać Little Misfortune za nieudany eksperyment i zapomnieć, gdyby nie fakt, że **developerzy osadzili akcję gry w tym samym uniwersum co Fran Bow – i jestem przekonana, że postanowią zrobić z tego dłuższą serię**. Rozczarowujący, nagły finał (w zasadzie dwa, bo jeśli znajdziesz i posypiesz brokatem wszystkie specjalne obiekty, dostaniesz odrobinę dłuższe zakończenie) daje nadzieję, że tak się nie stanie, ale trudno mi w to uwierzyć. Oby tylko Killmonday nie zostało studiem jednej czy dwóch sztuczek, bo jeśli twórcy wydadzą trzecią produkcję w podobnym stylu, przewrócę tylko oczami i spiszę ich na straty. **|CDA|**

REKLAMA

NINTENDO SWITCH

Nintendo

Luigi's Mansion 3

RELAKSUJĄCY POBYT W HOTELU... CO MOŻE PÓJŚĆ NIE TAK?

Odkrywaj Last Resort, przemierzając jego piętra o różnej tematyce, pełne dziwacznych wynalazków i nawiedzonych nieprzyjaciół

Przeskakuj między Luigi'm a Gooigi'm lub daj kontroler przyjacielowi i grajcie obydwoma w tym samym czasie

© 2019 Nintendo

7 www.pegi.info

CONQUEST ENTERTAINMENT

31 PAŹDZIERNIKA

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

3 TRYBY TV/STOŁOWY/PRZENOŚNY

Nintendo Switch Lite

Nowość

WYŁĄCZNIE TRYB PRZENOŚNY

REKLAMA

PEGI 12

PRODUCENT: PHOENIX LABS
CENA: MIKROPŁATNOŚCI
WERSJA PL: BRAK
MULTI: A JAKŻE

GRALIŚMY NA: PC
PC: WINDOWS 7, INTEL CORE I5/ RYZEN 3 1300X, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660TI/RX 460 LUB LEPSZA

MONSTER HUNTER • FREE-TO-PLAY • TPP

Stara się być nieustraszony (co średnio mu wychodzi): **Bastian**

Po ograniu ongiś zamkniętej bety byłem kompletnie rozczarowany mało dynamiczną walką, wypraną z kolorów oprawą i ogólną nijakością. Po ubiciu pierwszego stwora już w pełnej wersji odniosłem wrażenie, że ogrywam zupełnie inną grę i... o raju, jestem zachwycony!

DAUNTLESS

To bowiem tytuł, który, będąc we wczesnym dostępie, krzyczał „jestem Monster Hunterem, ale kilka lig słabszym, dzień dobry!", na premierę zaś zaskakując tym, jak znacząco wyrobił sobie własną tożsamość. **Twórcy z okazji wersji 1.0 poprawili lub zmienili dosłownie wszystko** – zaczynając od gameplayu, przez grafikę, optymalizację, na interfejsie kończąc.

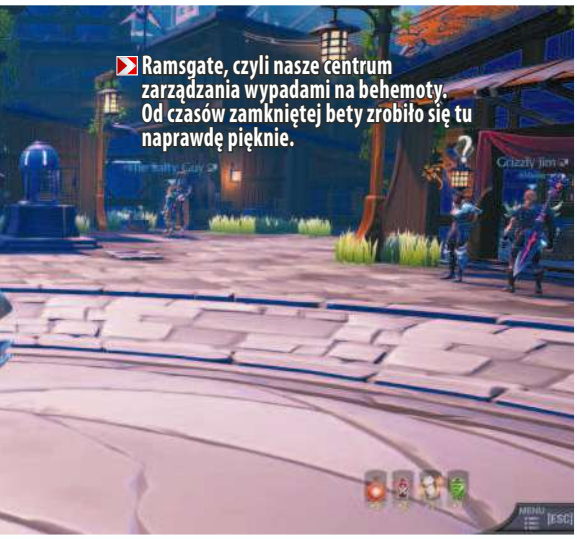
Zabijam potwory

Nie sposób uniknąć porównań tworu studia Phoenix Labs do wspomnianego wcześniej Monster Huntera. Otóż, tak jak w hicie Capcomu, wyruszamy w podróż z grupką chętnych graczy w celu ubicia potężnych kreatur rozsianych po świecie, do dyspozycji mając narzędzia unikatowych broni i pancerze, które możemy dowolnie dobierać i ulepszać. I... na tym podobieństwa się kończą. Dauntless w ogólnym rozrachunku jest bardziej skondensowane i prostsze – stawia na szybkie, dynamiczne starcia ze stworami, nie straszy też rozbudowanymi tabelkami ze statystykami. Jest o wiele bardziej przejrzyste, lecz nie można odebrać grze głębi. Każdy oręż odznacza się bowiem szczególnymi właściwościami opartymi na zasadzie kamienia, papieru i nożyc: niektóre miecze grzmotną mocniej obrażeniami od ognia behemoty na nie nieodporne, inne zaś sprawdzą się lepiej w walce z elektrycznymi monstrami, lecz nie podołają z ziemnymi. To samo tyczy się zbroi – polując na lodowego stwora, lepiej przywdziać wdzianko chroniące przed powiewami chłodu. Do tego dostaliśmy też możliwość ulepszania osprzętu specjalnymi perkami. System sprawdza się doskonale, zachęca do kreatywnego dobierania wyposażenia, a jego klarowność zasługuje na ogromną pochwałę – w grze odnaleźć się można doskonale już po dwóch, trzech godzinach zabawy.

Nowy świat

Akcja Dauntless dzieje się na Shattered Isles – lewitujących wyspach, pozostałościach planety, którą wcześniej nawiedził tajemniczy kataklizm. Na domiar złego, wyspy zaczęły zamieszkiwać wspomniane niebezpieczne behemoty, a naszym zadaniem jako łowcy jest pozbycie się bezwzględnych maszkar. Fabułka to oczywiście zwykły pretekst do tego, co najważniejsze, czyli ubijania kolejnych monstrów, z których to czerpać będziemy materiały craftingowe. Wykorzystamy je do klecenia kolejnych zbroi i oręża, przygotowywania specjalnych potek wzmacniających czy granatów.

Pierwsze, co zasługuje na ogromne uznanie, to walka. W porównaniu do zamkniętej bety, została mocno zdynamizowana, poprawiono towarzyszące jej animacje, o wiele łatwiej też wyczuć ciężar każdej z broni, jak i momenty, w których najlepiej wykonać unik lub natarcie. Znacznie zaakcentowano także różnice w orężu – każdy typ charakteryzuje się unikatowym ultem (lub jakimś pasywnym perkiem). Dwuręczny miecz, dzięki prostemu ultowi



Ramsgate, czyli nasze centrum zarządzania wypadami na behemoty. Od czasów zamkniętej bety zrobiło się tu naprawdę pięknie.

Ale dlaczego?

Dauntless ogrywałem na dwóch sprzętach. Pięcioletnim, ówcześnie high-endowym, laptopie i monstrum, które nosem wessałoby Cyberpunka 2077. I jak na monstrum gra nie rodziła żadnych problemów, tak na kilkuletnim laptopie... zaczęło wariować sterowanie. Rzucanie granatami było niemożliwe, nie dało rady też strzelać z pistoletów (musiałem wejść w opcje i ręcznie zmienić klawiszologię, by dało się zrobić cokolwiek). Ponawiam więc pytanie: ...ale dlaczego?

Grindu tu co nie miara. Ale jakże wciągającego!

wzmacniającemu zadawane razy, to doskonały wybór dla początkujących, młoto-shotgun to gratka dla chcących postrzelać z niewielkiego dystansu i grzmocić z ogromną mocą behemoty po głowach, a dwie jednoręczne kosy pozwolą nam poczuć się niczym Kratos z pierwszego God of War – mobilność wzrasta kilkukrotnie, kosztem skromniejszych obrażeń. Jest też i broń palna w postaci pary pistoletów, acz frajda z korzystania z nich jest raczej umiarkowana – o wiele więcej emocji dadzą bezpośrednie starcia z maszkarami.

A i one same doczekały się znaczącej poprawy – walczą zacieklej, są bardziej bezwzględne, mobilne, plują jadem, strzelają kolcami, fireballami, gryzą, tupią i przewalają swoje ciężkie cielska na nas z ogromną siłą. Są też mocno nieprzewidywalne – a już szczególnie, gdy poziom zagrożenia widoczny w prawym górnym rogu ekranu wzrośnie na maksa. Wtedy nie ma przebacz – opcja stawiania na nogi poległych towarzyszy przestaje istnieć, a stwór wścieka się do tego stopnia, że ujarzmić go w tym stanie udało mi się tylko raz w ciągu dziesięciu godzin grania. Przeżycie niezapomniane.

Doceniam też oprawę. Ze wspomnianej pierwotnej nijakości i wszechobecnych szarości udało się wyciągnąć głębokie, kontrastowe, ciepłe barwy, a wszystko ubrać w komiksową stylistykę. Pozytywne wrażenie robią widoczki na każdej z wysp, a Ramsgate, nasze miasto-hub, stało się naprawdę zgrabnym postapokaliptycznym kawałkiem architektury. **Optymalizacja także nie zawodzi** – na pięcioletnim high-endowym laptopie z 970M na pokładzie trzymało stałe 40 klatek na średnich ustawieniach. Interfejs zaś przebudowano i uatrakcyjniono – z poziomu menu pauzy mamy dostęp do wszystkich najważniejszych elementów gry, a poszczególne widoki przestały straszyć topornością i brzydotą. Arcywygodnie zmienia się loadouty, transmoguje pancerz czy przegląda zadania do wykonania.

Dauntless, sezon pierwszy

A cóż, prócz zwyczajowego bicia behemotów, czeka na śmiałków chętnych zgłębić świat gry? **Dauntless mikropłatnościami stoi, choć – szczęśliwie – skupiają się one głównie na elementach kosmetycznych.** Prócz odwiedzin u kowala czy płatnerza możemy więc zanurzyć się też... w świat wszechobecnego, sezonowego grindu i mikropłatności, wzorowanych, zgodnie z panującą we free to playach modą, mocno na Fortnicie. Wypełniamy zadania dostępne ze specjalnej, sezonowej puli (acz jeśli zbytnio się rozpędzimy, to musimy albo poczekać na automatyczny refill, albo je sobie... dokupić za specjalne tokeny, oczywiście za pomocą waluty premium). Chętni mogą zainwestować w specjalny Hunting Pass, który pozwoli nam zdobyć dodatkowe sezonowe skiny, emotki, sztandary i inne bibeloty. Do tego oddano nam do dyspozycji sklepik, gdzie zaopatrzymy się w moc elementów kosmetycznych dostępnych, a jakże, za walutę premium. Owszem, kupić tam można i specjalne eliksiry, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by niewielkim sumptem skrafcić sobie takie samemu.

W ogólnym rozrachunku **Dauntless to kawał arcyprzyjemnego slashera**. Bestie, szczególnie w towarzystwie innych graczy (jest crossplay z konsolami – i działa doskonale, matchmaking dobiera szybko i bez zarzutu), tłucze się z przyjemnością, crafting zaprojektowano bardzo dobrze, a gra generuje uczucie „jeszcze jednej sesji". Oby więcej tak miłych zaskoczeń – wszak **z brzydkiego kacząteczka wyrósł nam całkiem ładny łabądek**. Może i z wypisanymi na czole wielkimi „free to play", „waluta premium" i „lubię Fortnite", acz kto by tam na to patrzył, jak behemoty szlachtuje się tak miło. |CDA|

Rozwścieczony behemot wymaga o wiele więcej uwagi – każdy ruch i atak warto przemyśleć dwa razy.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 8

AUDIO 6

+ darmowa
+ przyjemny gameplay
+ crafting
+ ładnie tu!
+ syndrom jeszcze jednej sesji
+ nieinwazyjne mikropłatnosci

− ...grind na grindzie
− ...okazjonalne bugi

PEGI ?

PRODUCENT: SERIOUS SIM
CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, CPU INTEL CORE I3 3,2 GHZ/AMD PHENOM II X4 955 3,2 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 560/RADEON HD6870

RTS • WIETNAM

RADIO COMMANDER

Gooood moooorning, Vieeeetnaaaam! – krzyczy: **Mac Abra**

Czy debiutujące na rynku czteroosobowe polskie studio jest w stanie stworzyć RTS-a innego niż wszystkie dotąd? Odpowiedź jest krótka – tak, zrobili to. A czy zrobili to dobrze? Przekonajmy się.

Znam wiele strategii turowych i RTS-ów, ale – przyznam – Radio Commander wprawił mnie w lekkie osłupienie, bo czegoś takiego jeszcze nie widziałem. Cechą wspólną wszystkich gier strategicznych, w jakie miałem okazję grać od 1986, gdy odpaliłem na ZX Spectrum kultowe Arnhem, była konwencja „wszechwiedzącego dowódcy". Czy gra toczyła się w wieku XX, X, XXX, czy 1000 lat p.n.e., dowódca zawsze „unosił się" nad polem bitwy, mając pełną kontrolę nad aktualną lokalizacją swych jednostek i na bieżąco widząc, jak realizują jego rozkazy i jak rozwija się sytuacja. Tu jest inaczej.

Nasze stanowisko dowodzenia. Teoretycznie okolice 1965, a jednocześnie tak circa 2002.

Zrób to sam!

Siedzimy sobie w odległej od miejsca starcia bazie, mając do dyspozycji radiostację i wojskową mapę, na której początkowo zasadniczo nie widzimy nic poza poziomicami. **A tyle wiemy, ile usłyszymy przez głośnik.** Cała gra (z akcją osadzoną w Wietnamie w latach 1965-67) polega właśnie na tym, że rozmawiamy przez radio ze swymi podwładnymi i na tej podstawie własnoręcznie nanosimy na mapę aktualną sytuację. Owszem, ikony oddziałów, tak swoich jak wrogich, mamy zdefiniowane, z podziałem na kategorie (piechota, wsparcie lotnicze, pojazdy opancerzone itd.), ale manualnie musimy je ustawić na mapie, opisać, i – uwaga – przesuwać. Tak jest, tu nie ujrzycie, jak po wydaniu rozkazu żeton plutonu „Bravo 1" samoczynnie przemieszcza się z punktu A do wyznaczonego punktu B. To rok 1965, środek dżungli i papierowa mapa. **Tu wszystko się robi ręcznie i samemu!**

Przyznam, że na początku było to nieco konfundujące, ale że pierwsze dwa scenariusze (z dziewięciu w sumie w kampanii; są też „szybkie bitwy") są nieco „lajtowe", możemy dość gładko wgłębić się w mechanikę gry i nabrać odpowiednich nawyków.

– *Postanowiliśmy (...) pokazać chaos, problemy komunikacyjne, zagubienie w niebezpiecznym terenie pełnym wrogich sił* – twierdzi projektant gry. I to im się niewątpliwie udało. Na pewno niejeden raz poczujecie się zagubieni, gwarantuję.

Radio gada

Od czego zaczynamy? Czytamy założenia misji, poznajemy współrzędne celu/celów (sugeruję spisać je sobie na kartce, serio). Włączamy radio, wywołujemy daną jednostkę, sprawdzamy jej status i wydajemy rozkazy. Czyli naciskamy spację, a potem pracochłonnie klikamy myszką w kolejne opcje i podopcje. Niby można w tym celu używać skrótów klawiszowych, ale jakoś wygodniej (co nie znaczy, że wygodnie...) mi się to robiło gryzoniem. W końcu rozkaz wydany i słyszymy dowódcę owej jednostki, który udziela nam odpowiedzi (po angielsku, ale są polskie napisy). Umieszczamy jej żeton na mapie, opisujemy go, wydajemy rozkaz wymarszu (kolejne kliknięcia myszką). Jednostka rusza do wskazanego celu, czego nie widzimy, bo

niby jak, skoro siedzimy w bazie, a o GPS nikomu się nawet nie śniło. Kiedy dotrze i jaką trasą, gdzie się aktualnie znajduje – to dla nas zupełna niewiadoma (chyba że o to zapytamy... i dostaniemy odpowiedź, a tu różnie bywa). Oto prawdziwa „mgła wojny"! A że wszystko się dzieje w czasie – z grubsza – rzeczywistym, można skorzystać z kompresji czasu.

Po dotarciu na miejsce jednostka się zgłasza, możemy więc przesunąć jej ikonkę w nowe miejsce. I tak z wszystkimi oddziałami. Przyznam, że gdy jest ich na planszy więcej, to miejscami robi się to nieco chaotyczne i nużące, tzn. nieustanna klikanina celem wydawania rozkazów, sprawdzania statusu jednostek etc. oraz zapamiętywanie tego, co nam meldują, może dać w kość. (Niby można zamiast klikać wydawać komendy głosowe, ale po bolesnych doświadczeniach z bodaj Tom Clancy's Endwar stwierdziłem, że „neweragen!", bo zdecydowanie mój angielski akcent nie jest tym, który AI lubi najbardziej(*)).

Prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy natykamy się na Vietcong. Z dobiegającego z głośnika natłoku informacji musicie wyrobić sobie obraz pola bitwy, aby skutecznie dowodzić. Ilość emocji, jakie tak strasznie kojarzy mi się z... Lost Patrol na Amigę(!). A nieco kanciastą grafikę wewnątrz naszej bazy widziałem tak w okolicach Medal of Honor: Allied Assault. (Mapę możemy zoomować i scrollować, a w bazie kręcić głową na boki, choć w sumie nie wiem po co). Ech, jeśli wysmakowana grafika jest dla was ważna, to możecie już przewrócić kartkę i zacząć czytać coś innego. Ale, przyznaję, owa prząśność oraz paradokumentalny styl intra i scenek łączących kolejne misje mają swój urok. Muzyki jako takiej, poza menu, brak. **W komunikatach razi mnie zaś to, że BARDZO wyraźnie słychać, że. Są. Sklejone z... Krótkich sekwencji. Łączonych. W... Całość.** To dość mocno niszczy immersję, choć po jakimś czasie idzie do tego przywyknąć, tzn. nie przeszkadza to aż tak bardzo.

Jak deklarują twórcy, ich celem było stworzenie „intrygującej historii kampanii o żołnierzach i ich dowódcy, uwięzionych w środku krwawego, chaotycznego, moralnie niejednoznacznego konfliktu w Wietnamie". Czy im się udało? Myślę, że tak, choć nie wszystko jest w RC takie, jak bym chciał. Fabuła niespecjalnie intryguje, wybory moralne nie budzą silnych emocji, nad ergonomicznością interfejsu i sposobem prezentacji danych można

Wytęż słuch, dowódco!

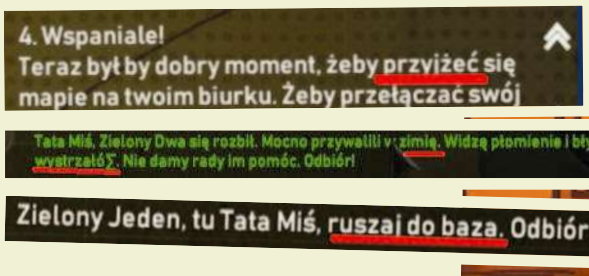
mogą wzbudzić owe foniczne przekazy, jest zaskakująca. Słuchając, jak z głośnika dobiegają spanikowane i rozpaczliwe wrzaski walczących, przekleństwa (i to ile! I to jakie!), żądania wsparcia i ewakuacji, komunikaty o stratach itd., rzeczywiście czujemy **specyficzny klimat napięcia i bitewnego chaosu oraz – często – naszą bezsilność**. Szczególnie że niejeden raz będziecie zmuszeni do podjęcia dość bolesnych decyzji oraz wątpliwych moralnie wyborów.

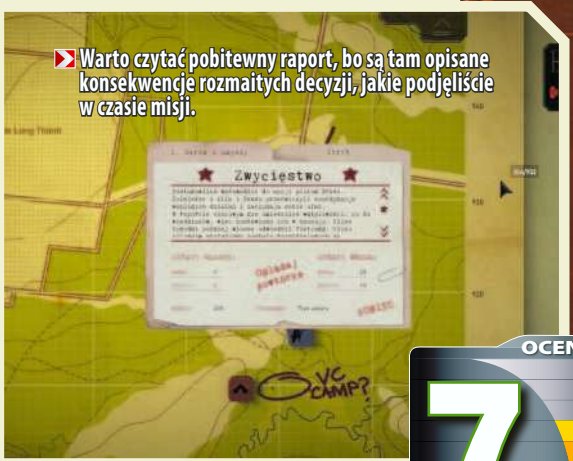
Full Oldskul Jacket

Oprawę gry nazwę dyplomatycznie – vintage'ową. Sama mapa oraz menusy jakoś (i trzeba) jeszcze posiedzieć, oprawa graficzna przenosi nas ze 20 lat wstecz, AI jest raczej przeciętne... Tym niemniej **Radio Commander jest grą wartą waszej uwagi**. Tzn. jeśli macie otwarte umysły, dobrą pamięć, wyobraźnię przestrzenną i nie lubicie tylko tych piosenek, które już dobrze znacie. **|CDA|**

Babolki, babolki...

To, że czasem składnia ssie i widzimy komunikaty typu „lecimy do baza", mogę przeżyć, rozumiejąc, w jaki sposób tworzone są tu linie dialogowe. Że zamiast literek niekiedy pojawiają się dziwne znaczki (oraz trafiają się literówki), wieszać na twórcach psów nie będę, nobody's perfect. Ale że czasem w tekstach pojawiają się dość ordynarne błędy ortograficzne... oj, za to bym ekipę dość sumiennie przeczołgał po poligonie, wybierając do tego co większe kałuże. Ludziska, zainwestujcie w korektę!





OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 5

- + niewątpliwie jest to coś oryginalnego w kanonie
- + ma swój specyficzny klimat
- + dobrze oddaje poczucie bezsilności i dezorientacji
- + spore możliwości konfiguracji poziomu realizmu
- − bardzo słychać, że dialogi są „klejone" z niewielkich sekwencji
- − wydawanie rozkazów jest tu dość męczące
- − krótka kampania (6-9 godzin)
- − rozpoznawanie głosu działa jak na razie tylko na Win 10

(*) Choć pocieszyło mnie, że Hut Sędzimir, doskonale znający angielski, aż zachrypł wówczas w redakcji, a jednostki i tak go tam za bardzo nie chciały słuchać.

Rzucał K400000000: **Papkin**

Wrocławiacy znów rozbili bank! Cel kickstarterowej zbiórki na Etherfields, 40 tys. funtów, uzbierali w 2 minuty, a trzy tygodnie później mieli na kontach aż 4 mln. Jak? Krajowi eksperci od planszówek dobrze wiedzą, że sukcesu nie można oprzeć na rzutach kością, a żeby być pierwszym na mecie – trzeba planować na kilka ruchów do przodu.

BIZNESPLANSZÓWKA

Marcin Świerkot i Adrian Komarski przegrali całe gimnazjum i liceum. Pierwszy – w Gothiki i serię HoMM. Drugi w Morrowinda i WoW-a; po ogólniaku wyjechał zresztą na trzy lata do Wielkiej Brytanii, gdzie po skończeniu koledżu trudnił się sprzątaniem, a w przerwach od biegania po mieszkaniach z mopem – biegał z toporem po Azeroth.

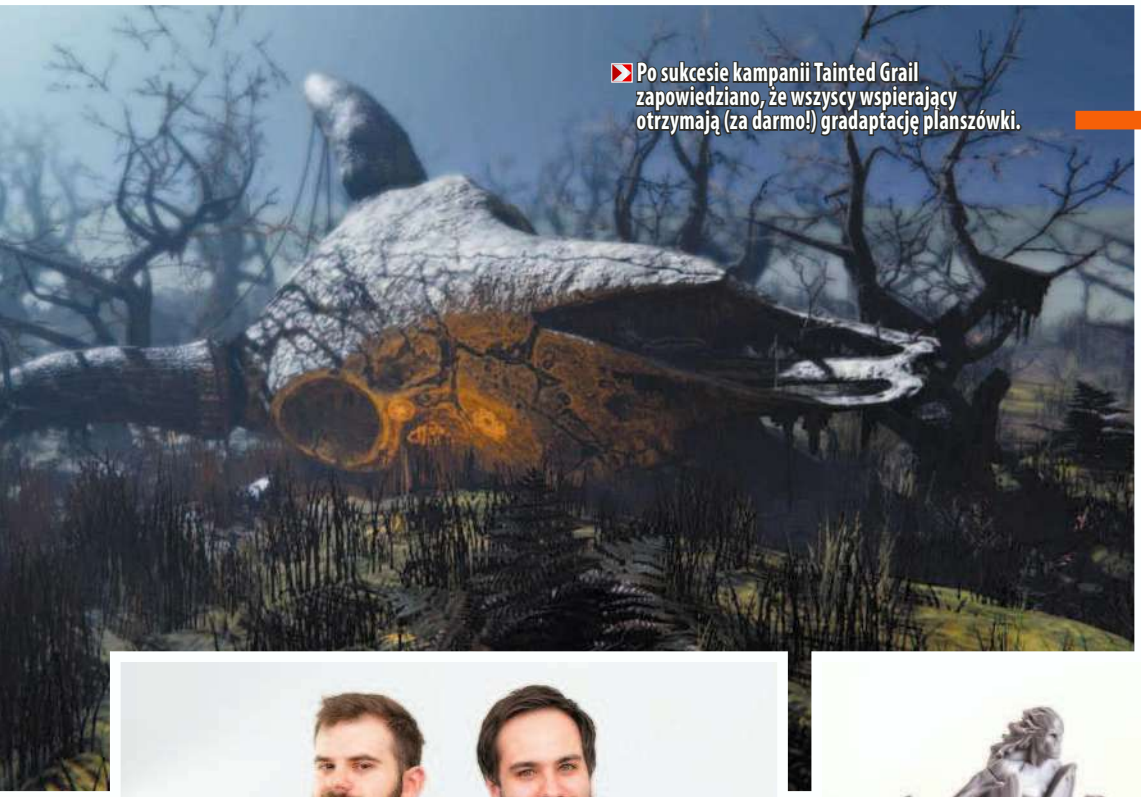
Zrozumieć biznes

Gdy wrócił do kraju, Komarski podjął studia na Uniwersytecie Ekonomicznym (kierunek: International Business), gdzie poznał Świerkota. Zapałali do siebie sympatią, bo obaj lubili się kłócić z wykładowcami, choć – zastrzega Świerkot – nie były to sztubackie przekomarzanki. – *Obaj mieliśmy potrzebę rozumienia biznesu. Trochę po dziecięcemu pytaliśmy: „a czemu?", „a po co?", „a dlaczego?".*

W przerwach od wykładów Marcin zaczął publikować na bankier.pl. Zadebiutował tekstem o Mongolii („Niedoceniany kraj miedzią i złotem płynący"), a potem szedł szerokim frontem; przez dwa lata relacjonował reformę OFE, prześwietlał finanse Warrena Buffetta, donosił o wzlotach i upadkach spółek na NewConnect. – *Liznąłem korporacyjnych procedur, miałem kubek z wartościami firmowymi* – wspomina. Czuł jednak, że zamiast o biznesie pisać, wolałby go robić. Adrian też chciał, ale tymczasem kończył kierunek, a w wolnych chwilach: malował figurki do Warhammera 40k. Z czasem również Świerkot, choć manualnie mniej sprawny, łyknął bakcyla. A że ceny na eBayu dochodziły do kilku, kilkunastu tysięcy – panowie zwietrzyli zarobek. By zaoszczędzić na czynszu, obaj wprowadzili się do piwnicy pustego domu państwa Komarskich w Samotworze pod Wrocławiem. Ich pierwszy pracownik też tu zamieszkał, przez tydzień śpiąc na materacu w kącie.

Wojna jednak się zmienia

Pionierzy mają pod górkę. Dzień w dzień wycinają kilkaset elementów, sklejają je, szlifują wlewki, łatają gapy. Szczęśliwie: zamiast bawić się pędzelkami kupują aerograf (Świerkot: – *Połowa czasu pracy to było czyszczenie aerografu, bo on się ciągle zatykał farbą. Do dziś znam na pamięć jego pneumatykę*). Jakie były pierwsze lata? – *Megaciężkie* – wzdycha. – *Trzeba było cisnąć 12-14 godzin dziennie, 6 dni w tygodniu. Nie mieliśmy zielonego pojęcia, czy to ma sens. Wszystko wychodziło na zero, w jednym miesiącu mieliśmy dużą stratę, potem lekkie odbicie, dziś nie widać tych 2-3 lat*



Po sukcesie kampanii Tainted Grail zapowiedziano, że wszyscy wspierający otrzymają (za darmo!) gradaptację planszówki.

Ze stołu na monitor

Sukces Tainted Grail zmotywował Awaken Realms do rozpoczęcia prac nad adaptacją tytułu na komputery osobiste. Zespół nie chce jednak przekładać dziełka w skali 1:1. Jak mówi Świerkot: – *Planszówki są projektowane pod to, żeby działały na stole; masz w nich bezpośrednie interakcje z ludźmi, fizyczność plansz i figurek. W innym medium to się nie sprawdzi. W dodatku komputer oferuje zupełnie nową możliwość: policzalność efektów. Pozwala to na większe skomplikowanie zasad i większą liczbę modyfikatorów, bo efektów nie trzeba obliczać w głowie.*

Marcin Świerkot i Adrian Komarski – trudno się dziwić, że dumni.

Wejść z planszówką na Kickstartera nie jest łatwo – między innymi dlatego, że odbiorcy są już przyzwyczajeni do odpowiednio wysokiej jakości.

grindu... Podoba mi się, jak mówił o początkach Elon Musk – to jedzenie szkła i gapienie się w otchłań. Szkło wypada z jadłospisu, gdy młody (ale majętny i skłonny do ryzyka) Kanadyjczyk decyduje się wyłożyć 15 tys. funtów na armię Eldarów.

W lipcu 2014 panowie rejestrują Awaken Realms. Wciąż malują, ale domyślnie zamierzają robić gry wideo. Gdy jednak do zespołu dołącza Michał Oracz, opromieniony sławą twórcy systemów RPG (Neuroshima, Monastyr) oraz autora Neuroshimy Hex, szefostwo zaciąga zwrotnicę i orientuje się na planszówki. Oracz ma zresztą pewien pomysł. Jemu i Jakubowi Wiśniewskiemu marzy się stołowa wariacja na temat This War of Mine. Figurkowa wersja, jak jej elektroniczna siostra, chce ukazywać konflikt z perspektywy cywili. Drużyna 1-6 graczy ma wyciągać karty (wydarzeń, mieszkańców, intruzów, zabudowań) oraz wertować fabularną księgę skryptów.

Awaken Realms zajmuje się kickstarterem tytułu. Wrocławska firma miała już na tym polu pewne sukcesy; zebrała 54 tys. funtów na steampunkowe figurki z serii The Edge i 30 tys. na plastikowe elementy scenografii. Jednak na sukces, jaki osiągnie planszowe This War of Mine, nie był przygotowany nikt.

Największa kickstarterowa kampania 2018 to sukces Polaków.

Pieniądz rodzi pieniądz

Potrzebne 40 tys. funtów wpływa na konto studia w raptem 4 godziny. **Po miesiącu kwota rośnie do 621 tys., wpłaconych przez niemal 10 tys. graczy.** Początkową radość nieco (ale tylko nieco) przyćmiewają geopolityczne napięcia. Świerkot: – *Wiesz, co jest problemem crowdfundingu? Niestabilność polityczna, niestabilność walut*. To znaczy? – *Weźmy brexit. Kończąc kampanię na This War of Mine, dostawaliśmy pieniądze nawet na dwa dni przed referendum. Po głosowaniu funt spadł o 15%. Duże projekty straciły nagle na wartości...* a *nagrody wciąż trzeba było dostarczyć. Podczas zbiórki musisz wycenić produkt, ale nie znasz wahań kursów* i *nie wiesz, czy ceny ropy nie skoczą w momencie wysyłki o 30%.*

This War of Mine zdobywa uznanie (i nagrody, m.in. Dice Tower Awards), a Awaken Realms – potrzebną renomę. Kwoty zbiórek rosną. The Edge: Dawnfall, bitewniak od Oracza, w dwóch kampaniach zbiera łącznie 1,25 mln. Gracze stają w nim na czele sześciu asymetrycznych frakcji, które toczą ze sobą bitwy (w tradycyjnym tego słowa znaczeniu) oraz wojny o surowce. Dziełko wymaga przepastnego portfela (ok. 150 funtów), ale i zawartość jest przepastna: 113 figurek, 318 żetonów frakcji, 560 kart, 12 map kampanii, dwustronna plansza, instrukcja, księga kampanii, kryształy, kostki, naklejki... a i to jedynie w wersji podstawowej.

Przy żeniącym grecką mitologię z science fiction Lords of Hellas wpłaty sięgają 1,7 mln. Odbiorcy wcielają się w herosów (Achilles, Herakles, Perseusz, Helena), rywalizują o tereny, budują monumenty i posyłają hoplitów do walki z mitycznymi potworami. Czerpiący z horrorów science fiction i twórczości H.R. Gigera Nemesis ciuła aż 3 mln. Tym razem budzimy się z hibernacji na biomechanicznym statku kosmicznym. Rzutem kostką sprawdzamy, czy zza winkla nie łypie wariacja na temat ksenomorfów, a w przerwach od

Cyfrowy Tainted Grail (tutaj bardzo wczesna wersja) nie zamierza po prostu kopiować planszówki. Wychowani na grach wideo twórcy wiedzą, że to dwa bardzo różne media.

Szczegółowość figurek niekiedy zachwyca.

Lore? Lore'u ci u nas dostatek!

konfrontacji naprawiamy okręt i staramy się uciec.

– *Na Kickstarterze raptem 25% fundowanych tytułów to gry wideo. Jest dużo planszówek* – zagaja we wrocławskim AR-Barze Świerkot, pubie dla graczy, który Awaken Realms otworzyło w lipcu zeszłego roku. – *Są gry party, gry rodzinne, gry euro(*), gry tematyczne, gry kompetetywne, gry imprezowe, gry typu catan...* – wylicza. Jak jednak dodaje: przed finansowaniem społecznościowym ten katalog był zamknięty. – *Wydawcy mogli wziąć dany produkt, albo nie wziąć.* I *koniec. Gdyby pięć lat temu ktoś poszedł do wydawcy* i *powiedział: robimy grę za 200 dolarów, wydawca kazałby mu puknąć się* w *głowę* i *wyjść.* Kickstarter – zdaniem Świerkota – pokazał, że istnieje nowy segment rynku i popyt na drogie produkcje z dużą liczbą komponentów, ogromnymi figurkami i wymuskanymi wydaniami. Jakby na potwierdzenie tej tezy w ubiegłym roku wrocławskie studio się-

Plan kilkuletni

Droga od pomysłu do produktu bywa kręta. Najpierw w Awaken Realms powstaje (przez 3-12 miesięcy) tzw. „brudny prototyp". – *Celowo czynimy go brzydkim, by nikt z zespołu się nie przywiązywał* i *mógł do woli drzeć* i *przerabiać... Nie chcemy jeszcze przywiązywać się do swojej pracy, bo stalibyśmy się mniej odporni na feedback* i *zamiast wyrzucać do kosza,* w *kółko byśmy* łatali, łatali i łatali – tłumaczy projektant. Nim skończy się okres burzy i naporu – planszówka przechodzi około tysiąca testów! Kiedy jej zręby są już gotowe, na pokładzie stawiają się graficy, którzy tworzą ilustracje i modele 3D, pisarz rozpisuje natomiast historię... po około pół roku (i setkach dodatkowych testów!) efektem jest prototyp, jaki trafia do pierwszych recenzentów.

Choć jeszcze kilka lat temu można było wkroczyć na Kickstartera z marszu, z bardzo surowym projektem, dziś jest trudniej. Odbiorcy są przyzwyczajeni do ładnych grafik, figurek i kart. Nim więc rozpocznie zbiórkę, Awaken Realms pilnie wsłuchuje się w opinie z zewnątrz i mozolnie „buduje" nowy produkt – zajawia go na swoich kanałach społecznościowych, testuje na specjalistycznych forach i grupach. Świerkot: – *Jak nie masz dużego community, nie masz ludzi, którzy wiedzą o twoim projekcie* i *czekają na niego – nie wchodź* w *crowdfunding. Jeżeli zbierzesz 1000 osób, które są gotowe, by kupić twoją grę – to niezły początek.* Właśnie dlatego Tainted Grail był się w stanie ufundować w raptem 60 sekund. Spora część

Planszówki – czy to singlowe, czy dla wielu graczy – przeżywają teraz istny renesans.

gnęło po Świętego Graala. Ich adaptujący legendy arturiańskie Tainted Grail był w 2018 największą kampanią crowdfundingową na Kickstarterze (zebrano prawie 5 mln funtów!).

(*) *Czyli takie, w których panuje prymat reguły, element losowości jest w nich ograniczony.*

Sen nocy letniej

W sierpniu wrocławiacy znów zaatakowali Kickstartera i znów wyszli z tarczą (oraz 4,1 mln dolarów na koncie). Etherfields to kolejny stołowy projekt Michała Oracza, który tym razem nurza się w świecie snów i koszmarów. Rozgrywka ma trwać od 1,5 do 3 godzin, w planach jest 9 figurek, 9 masek, ponad 750 kart i kilkadziesiąt znaczników.

Świerkot reklamuje Etherfields tak: – ***Wszystko może się w nim zdarzyć i wszystko się może zmienić, grawitacja może spłatać ci figla, a zasady rozgrywki – nagle stanąć na głowie. Będziemy mieli mnóstwo mechanic out of the box.*** **Zapytany o przykład podaje umiejętność, dzięki której jeden z graczy zacznie układać podczas zabawy domek z kart. –** ***Złożą się na niego karty symbolizujące rany, jakie otrzymuje. Dopóki domek będzie stał, dopóty jego postać nie umrze... dlatego będzie miał presję, by pilnować, aby koledzy nie trzęśli stołem i nie kopali w jego nogi.***

Jak dodaje, Etherfields ma być przyjazne dla ludzi, którzy nie są z planszówkami za pan brat. – ***Jeżeli ktoś podchodzi do gry i ma w perspektywie godzinne tłumaczenie zasad – od razu odpada. Chcemy zrobić to, co bardzo dobrze robią gry wideo, wprowadzić zasadę open & play. Zaczynasz z bazowymi zasadami, a kolejne są wprowadzane sukcesywnie. Idiotyczne jest, że gry planszowe wymagają ogromnych instrukcji z zasadami. Gry wideo też tak robiły. Ale 15 lat temu.***

zbiórkowiczów wiedziała o nim na dobre przed uruchomieniem zbiórki, mało tego: była gotowa wpłacić pieniądze natychmiast.

Ruchy stadne

Kwesta to dla zespołu bardzo stresujący okres. Czemu? – *Ludzie w każdym momencie mogą wycofać* środki. I robią to? – *Im większy robisz funding – tym więcej trzeba wrzucać update'ów i stretch goali. Jeśli podejmiesz jakąś decyzję, która się ludziom nie spodoba* – w *10 minut odpłynie ci 200 backerów*. Z drugiej jednak strony – atrakcyjna aktualizacja może wywołać efekt kuli śniegowej; potencjalni kupujący mogą przestać być „potencjalnymi" kupującymi i po prostu przelać środki na konto.

Nawet po zabezpieczeniu pieniędzy warto pozostawać ze społecznością w kontakcie, bo jeżeli ktoś jest gotów wydać na grę planszową kilkaset dolarów – zazwyczaj zjadł na swoim hobby zęby. Community pomaga ustrzec się poważnych błędów. Przykładu? – *Przy Nemesis wrzuciliśmy angielski rulebook, na dwa dni przed posłaniem go do druku. Feedback był bardzo negatywny – mieliśmy tam literówki, błędy gramatyczne i rozmaite* śmieszki *językowe.* Pan każe, sługa musi. Zespół wziął więc głęboki oddech, opóźnił wysyłkę i dokonał gruntownej korekty.

Przed szeroką dystrybucją pliki gry trafiają do fabryki w Chinach. W Polsce ceny papieru i plastiku nie są wiele droższe, ale koszty pracownika – i owszem. Następnie paczki z gotową planszówką lądują w magazynie, do którego zjeżdżają furgonetki FEDEX-u czy UPS-u... i voilà, można siadać do notesów i rozpisywać kolejny „brudny prototyp".

Z piwnicy na salony

Awaken Realms już dawno wyszło z piwnicy. Figurek nie wycina i nie klei, ale wysyła ich projekty do Państwa Środka, powoli ostrzy też sobie zęby na gry wideo (odsyłam do ramki). Skala działań wzrosła do tego stopnia, że... Świerkot musiał zatoczyć koło i wrócić do korporacyjnych doświadczeń z czasów dziennikarki. – *Po przejęciu bankier.pl przez Allegro* śmiałem *się z tych kubków z wartościami... ale dotarliśmy do poziomu organizacji, w którym mamy 80 ludzi i też zaczęliśmy rozpisywać misję i cele firmy. Jest nas coraz więcej, dobrze by było,* żeby *wszyscy mieli jasny mindset: po co to robimy i w jaki sposób. Trzeba stworzyć guideline'y.* Jak jednak zapewnia – kubków nie planuje. **|CDA|**

REKLAMA

REKLAMA

STRZEŻ SIĘ TYCH MIEJSC

Trwoży się: **DaeL**

Wszyscy znamy te obrazy. Błyskawica rozświetla nocne niebo, ukazując wysoki, nieforemny kształt wiktoriańskiej rudery. Wędrując przez opuszczoną okolicę, trafiamy na upiorny, zarośnięty lunapark. Budzimy się w szpitalu, tylko po to, by przekonać się, że jesteśmy w nim sami.

Widzieliśmy to już w dziesiątkach gier wideo. Ale powody, dla których te trzy miejsca, niewiążące się przecież bezpośrednio z zagrożeniem, zyskały w kulturze swój złowieszczy charakter, są równie skomplikowane, co fascynujące.

Wiktoriańska rezydencja

Był bowiem czas, gdy kojarzone dziś z horrorem wiktoriańskie domy stanowiły świadectwo spokoju i dobrobytu. Pod koniec XIX wieku druga rewolucja przemysłowa wydawała swoje owoce w postaci całej klasy zamożnych przemysłowców i nowo powstałej wyższej klasy średniej złożonej z wykwalifikowanych profesjonalistów. Nie byli na tyle bogaci, by mieszkać w regencyjnych pałacykach, ale potrzebowali domów okazalszych od tradycyjnych kamieniczek i wiejskich chat.

Tak oto narodziły się rezydencje wiktoriańskie. Mieszające francuski styl imperialny z gotykiem. Wysokie, bo zawsze piętrowe. Posiadające zamieszkałe poddasza i mansardy – niejako wyrastające z dachu oddzielne pomieszczenia. Fasady wiktoriańskich domów zawsze były bogato zdobione. W naśladownictwie gotyku architekci szli często naprawdę daleko, dobudowując domom niby-zamkowe wieżyczki albo machikuły. Z Wysp Brytyjskich nowy styl budownictwa zawędrował do wszystkich kolonii – obecnych i byłych. Szczególny przyczółek znalazł w Stanach Zjednoczonych, przechodzących po wojnie secesyjnej przemiany społeczne podobne do tych z dawnej metropolii. Do końca XIX wieku dom w stylu wiktoriańskim był więc w USA – a szczególnie w stanach dawnej Północy – symbolem przedsiębiorczości i dobrego smaku. Do czasu.

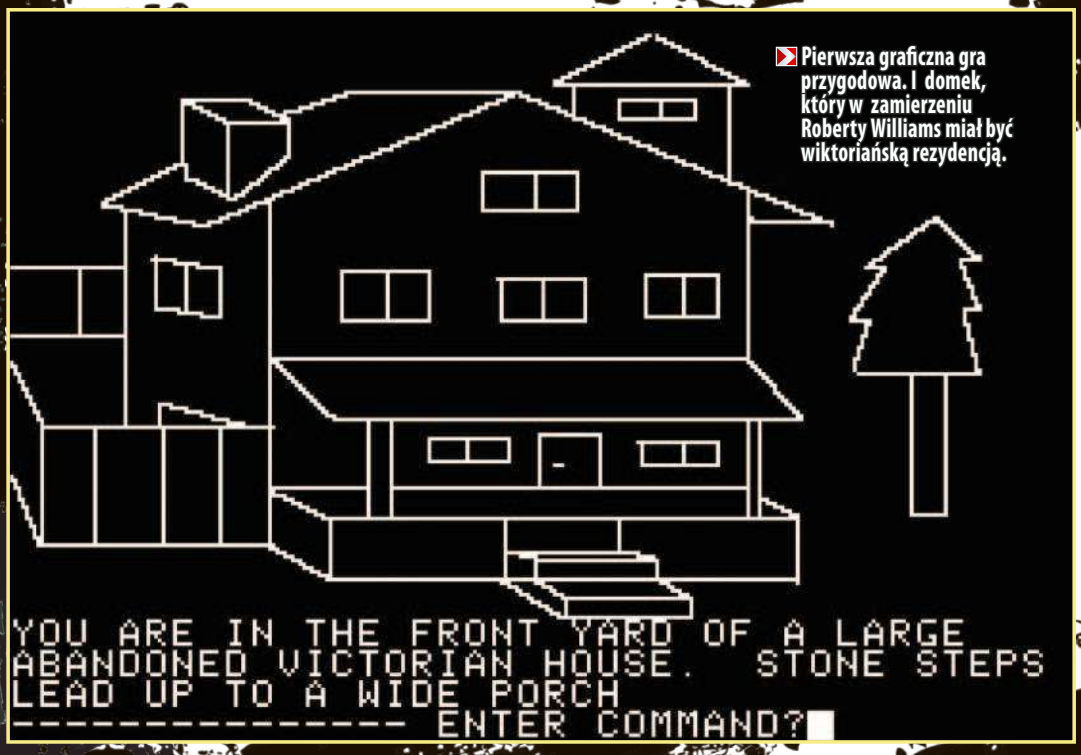
> Nic tak nie przeraża, jak dom zamieniony w ruinę.

24 października 1929 roku pękła bańka spekulacyjna napędzana kredytami bez pokrycia. Nowojorska Giełda Papierów Wartościowych odnotowała najwyższy (do tego czasu) spadek wartości swojego indeksu. Zaczęła się panika. Pierwszego dnia sprzedano 13 milionów przewartościowanych akcji. Drugiego – trzy razy więcej. Fala bankructw, która przetoczyła się przez następne miesiące, niemal zrujnowała amerykańskich przemysłowców. Bezrobocie przekroczyło 30%.

Wielki kryzys uderzył niemal we wszystkich, również ludzi zamożnych. Potraciwszy majątki, opuszczali swoje domy. A chętnych na przejęcie nieruchomości nie było. Wiktoriańskie rezydencje były droższe w utrzymaniu od zwykłych domów, więc niszczały. Czasem zupełnie opustoszałe, czasem zamieszkane przez dzikich lokatorów. To właśnie wokół dawnych posiadłości przemysłowców, lekarzy i prawników dokonywały się zabójstwa i gwałty. Odpadały niegdyś świecące bielą elewacje, przeciekały dachy, waliły się wieżyczki. Zaniedbane, rozkradane i po prostu niszczejące domy zaczęły wyglądać upiornie.

Gdy w 1933 roku wielki kryzys dobiegał końca, niewielu chciało na powrót zamieszkać w starym i strasznym domostwie. Wystarczyły cztery lata, by wiktoriańska rezydencja stała się synonimem biedy i zepsucia. Wielu ludziom boleśnie przypominała o najgorszych chwilach, jakie przeżyli. Kto zdołał się odbić od dna, budował dom w stylu kolonialnym albo modernistycznym, zostawiając przeszłość za sobą.

Być może po latach, gdy pamięć wielkiego kryzysu uległaby zatarciu, stare rezydencje wróciłyby do łask, gdyby ich statusu jako miejsca horroru i groteski nie ugruntowało dwóch twórców. Pierwszym był



Pierwsza graficzna gra przygodowa. I domek, który w zamierzeniu Roberty Williams miał być wiktoriańską rezydencją.

Charles Addams, ilustrator magazynu New Yorker. W swoich satyrycznych rysunkach wykorzystywał obraz makabrycznej, arystokratycznej rodziny Addamsów. Wybierając im miejsce zamieszkania, rysownik nie wahał się ani chwili, Addamsowie zamieszkali w wyjątkowo groteskowej rezydencji wiktoriańskiej.

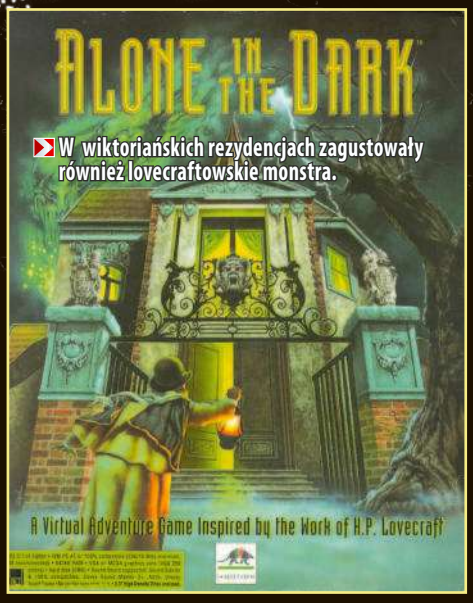
Nie wahał się również Alfred Hitchcock, gdy w „Psychozie" budował dom dla Normana Batesa. Rezydencja kompletnie nie pasowała do stojącego tuż obok motelu, ale dla reżysera nie miało to znaczenia. Liczyła się ikona, zrozumiały kulturowo symbol. Nad motelem górowała wiktoriańska rezydencja, żywcem wzięta z obrazu „House by the Railroad" Edwarda Hoppera. A to oznaczało tajemnicę i niebezpieczeństwo.

Bez trudu zrozumieli to również twórcy gier wideo. **Już pierwsza w historii graficzna gra przygodowa – Mystery House z 1980 roku – zamykała gracza w wiktoriańskiej rezydencji**, po której grasował morderca. Wprawdzie proste obrazki Roberty Williams pozbawione były detali, ale zarówno rozłożenie pomieszczeń, jak i opis domu nie pozostawiały wątpliwości co do stylu architektonicznego.

Podobnie było z inną przygodówką – Maniac Mansion. Wnętrza rezydencji rodziny Edisonów (to jest szalonego dra Freda, jego żony Edny i syna – Dziwnego Eda) zostały ponoć zainspirowane przez główny budynek Skywalker Ranch George'a Lucasa. Patrząc jednak na zarys domu, nie można mieć wątpliwości – **klasyczna gra Rona Gilberta straszy nas wiktoriańską rezydencją**, w której rzeczywiście dzieją się bardzo dziwne rzeczy.

Jeszcze bardziej ikoniczny stał się wizerunek posiadłości Derceto, z gry Alone in the Dark z 1992 roku. Zainspirowany twórczością H.P. Lovecrafta pradziadek współczesnych survival horrorów przenosił nas do roku 1920. Jako Edward Carnby lub Emily Hartwood przemierzaliśmy

Po wiktoriańskiej rezydencji z Maniac Mansion krążyła nie tylko szalona rodzina Edisonów, ale również dwie tajemnicze macki.



W wiktoriańskich rezydencjach zagustowały również lovecraftowskie monstra.

Opuszczony szpital to jedna z dwóch najbardziej upiornych lokacji, które eksplorowaliśmy jako krwiopijcy w Vampire: the Masquarade – Bloodlines.

Loony Park z hordami małych klaunów i przerażającą kolejką górską to najciekawszy z nowych poziomów, jakie pojawiły się w Painkiller: Battle out of Hell.

pięć kondygnacji domu niedawno zmarłego Jeremy'ego Hartwooda. Gra zaczynała się na strychu i prowadziła nas przez dwa piętra, parter, aż do piwnicy (i jaskiń). Twórcy gry świetnie oddali nie tylko wygląd zewnętrzny wiktoriańskiej posiadłości, ale również charakterystyczny labirynt pomieszczeń oraz rozbudowane poddasze. Doskonale przemyślana jest też przedstawiona w grze historia domu. Otóż rezydencja powstała wprawdzie jeszcze w 1818 roku, ale w 1876 została gruntownie przebudowana (po pożarze), co wyjaśnia jej wiktoriański charakter.

Opuszczony szpital

W przypadku szpitali też zawiniły nawiązania do gotyku. A konkretnie ich użycie podczas budowy jednej instytucji – **szpitala psychiatrycznego w Danvers**, tego samego, który posłużył H.P. Lovecraftowi za wzór do stworzenia własnego Arkham. Ponury, neogotycki gmach wpisywał się w spopularyzowany w XIX wieku przez dra Thomasa Kirkbride'a pogląd, że nic tak nie służy powrotowi do zdrowia psychicznego, jak pełna izolacja w spokojnym miejscu, z wysokimi sufitami i licznymi korytarzami oraz zaułkami. Te założenia architektoniczne wkrótce zaczęto realizować we wszystkich szpitalach na wschodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych – nie tylko w tych zajmujących się chorobami psychicznymi. Ale przestronność nowych gmachów okazała się wyjątkowo niepraktyczna. Ich utrzymanie było po prostu zbyt drogie, a dostosowanie do wymogów rozwijającej się technologii medycznej – wyjątkowo skomplikowane. Na początku XX wieku kolejne budynki pustoszały. Ale to właśnie wspomniany szpital w Danvers uczynił opuszczone szpitale szczególnie złowieszczymi.

Powodem była przede wszystkim historia. Sama nazwa położonej w stanie Massachusetts miejscowości, w której znalazł się szpital, brzmiała wprawdzie niewinnie, ale ludzie doskonale pamiętali, że miejsce to zwało się kiedyś inaczej. **Danvers tak naprawdę leżało w miejscu Salem**, niesławnej wioski, w której w 1692 roku rozpętała się histeria purytańskiego polowania na czarownice skutkującego ponad 200 aktami oskarżenia i 19 egzekucjami. Już sam ten fakt wystarczyłby, aby zbudować wokół pustego, gotyckiego gmachu czarną legendę. Na domiar złego szpital w Danvers był jedną z pierwszych instytucji psychiatrycznych na świecie, które wdrożyły zabiegi lobotomii – kontrowersyjnej (choć często nadmiernie demonizowanej) metody leczenia ciężkich chorób psychicznych poprzez przecięcie połączeń pomiędzy korą przedczołową a resztą mózgu. Popadającemu w ruinę szpitalowi w Danvers towarzyszyła wyjątkowo kiepska reputacja, a w kulturze popularnej każdy opuszczony szpital zaczęto utożsamiać z historią nieludzkiego traktowania pacjentów.

Zresztą czasem rzeczywiście były ku temu podstawy. Inna opuszczona instytucja leczenia psychiatrycznego – szpital w Pennhurst w Pensylwanii – tylko wzmocniła tę czarną legendę, gdy na jaw wyszło, że część personelu znęcała się fizycznie nad pacjentami, a wyrywanie wszystkich zębów schizofrenikom miało stanowić zabezpieczenie przed ewentualnym pogryzieniem sanitariuszy.

Nic dziwnego, że tak upiorne historie sprawiły, iż cały szereg gier wideo uczynił takowe szpitale miejscami nawiedzonymi, przeklętymi lub skrywającymi tajemnicę potwornych eksperymentów. Tytułów, które podnoszą ten wątek, były dziesiątki – od Bioshocka, przez serie Resident Evil i Silent Hill, aż po Vampire: the Masquarade – Bloodlines. W kilku przypadkach nawiązania do budynku, od którego zaczęła się czarna legenda, były dość oczywiste. W końcu Arkham z gier o Batmanie ze studia Rocksteady może pochodzić z komiksów o Mrocznym Rycerzu, ale te były zainspirowane przez Arkham stworzone przez Lovecrafta. A Samotnik z Providence po prostu ukrył pod tą nazwą szpital w Danvers. Z kolei w Painkillerze – tytule polskiego studia People Can Fly – instytucja ta pojawia się całkiem dosłownie. Jeden z najbardziej pamiętnych poziomów w grze rozgrywa się w upiornym szpitalu psychiatrycznym, którego zewnętrzna fasada została zapożyczona właśnie z rudery z Danvers.

S.T.A.L.K.E.R. straszył nie tylko mutantami, ale również upiornym (i istniejącym naprawdę) wesołym miasteczkiem z Prypeci.

A jeśli samo istnienie opuszczonego szpitala nie mrozi wam krwi w żyłach, to w 1951 roku powieść science fiction „Dzień Tryfidów" miała do naszego lęku dorzucić jeszcze jeden kamyczek, tworząc powszechnie wykorzystywany – nie tylko w grach wideo – chwyt fabularny. John Wyndham, ponoć nawiązując do jednego z własnych koszmarów, rozpoczął książkę opisem przebudzenia w szpitalu, którego pacjenci i personel zostali oślepieni wskutek przelotu tajemniczej komety. Obraz ten był tak uderzający i tak dobrze utkwił w masowej wyobraźni, że wkrótce historia pobudki w szpitalu po niewyjaśnionym kataklizmie stała się nieco nadużywaną kliszą. To właśnie koszmarowi Wyndhama zawdzięczamy otwierające sceny „The Walking Dead" czy „28 dni później". Równie dobrze koncepcja ta sprawdziła się w grach wideo. Do najsłynniejszych szpitalnych przebudzeń należą chociażby pobudka hackera z System Shock, Isaaca w Dead Space 2 czy Wygnanej Jedi w Knights of the Old Republic 2.

Upiorny lunapark

Jeśli jednak szpitale niejako z definicji mogły – nawet w swej nieskażonej złą legendą formie – wywoływać pewne uczucia niepokoju, to co takiego musiało wydarzyć się, aby przerażającymi stały się wesołe miasteczka? Historia niczym ze Stephena Kinga. Oraz autentyczna tragedia.

Do połowy XX wieku parki rozrywki nie budziły negatywnych emocji. Miało się to zmienić po otwarciu w 1926 roku amerykańskiego lunaparku Lake Shawnee. Miejsce błyskawicznie zyskało popularność, szczególnie wśród zamieszkujących okolicę licznych rodzin górników. Sielanka trwała równo trzydzieści lat. Potem dzieci zaczęły umierać.

Pierwsza była dziewczynka przejechana przez ciężarówkę dostarczającą napoje. Wkrótce potem mały chłopiec utopił się w basenie. W kolejnych latach w parku zginęło jeszcze czworo dzieci. To wystarczyło, by zepsuć renomę miejsca. Ale miało być jeszcze gorzej. W latach 60. na jaw wyszło, że teren na którym zbudowano lunapark był w XVIII wieku przedmiotem krwawego konfliktu pomiędzy rodzinami Clayów i Draperów. Konfliktu, który – dokładnie w tym miejscu – pochłonął kilkanaście ofiar. Miejsce stało się nie tylko przedmiotem artykułów w szukającej sensacji prasie, ale zyskało powszechnie opinię nawiedzonego. Już wtedy lunapark był skończony jako przedsięwzięcie. Choć nie był to koniec makabrycznej historii.

W 1966 zamknięto go. Opustoszały, zaczął powoli zarastać, ustępując miejsca przyrodzie i tworząc niepokojący obraz. Kiedy w 1985 roku były pracownik lunaparku wykupił ziemię i postanowił wznowić działalność, los postawił nad historią kropkę nad i. Podczas prac na terenie wesołego miasteczka koparki odkryły pozostałości starego indiańskiego cmentarzyska wraz z trzynastoma szkieletami dzieci.

Nie minęło wiele czasu, nim w powszechnej świadomości utrwalił się obraz drugiego, równie przerażającego lunaparku, tym razem położonego na naszym kontynencie. W 1986 roku, wskutek awarii w elektrowni atomowej w Czarnobylu, ogromny obszar dotknięty katastrofą, wchodzący w skład obwodu kijowskiego i żytomierskiego, włączono do tzw. Strefy Wykluczenia. Mieszkańców ewakuowano, budynki porzucono. Opustoszało również miasto Prypeć, a wraz z nim jego wesołe miasteczko. Kilkanaście lat po katastrofie dzika przyroda wydarła to miejsce człowiekowi. Korzenie drzew rozbiły chodniki, mech porósł betonowe kopuły, rdza strawiła karuzele i kolejki. A wraz z zapadającym zmrokiem do lunaparku wróciły wilki.

Opuszczone wesołe miasteczka stały się ikoną równie malowniczą co przerażającą. Ten jeden symbol wyrażał lęk przed klątwą i radioaktywnością, przyrodą i tym, co nienaturalne. Przede wszystkim zaś czynił miejsce kojarzone z ruchem, kolorem i beztroską autentycznie koszmarnym. Swoją rolę odegrał tu też przypadek Johna Wayne'a Gacy'ego – seryjnego mordercy i gwałciciela, który w przerwie pomiędzy swymi zbrodniami występował jako... klaun.

W 1988 obraz opuszczonego i demonicznego lunaparku utrwalili Alan Moore i Brian Bolland w jednym z najsłynniejszych komiksów o starciu Mrocznego Rycerza z Jokerem. To właśnie na terenie wesołego miasteczka rozgrywa się zaaranżowana przez klauna próba złamania ducha Jamesa Gordona.

I choć gry wideo czasami czerpały z podobnej groteskowej i upiornej symboliki lunaparku (na przykład w Silent Hill 3, Max Payne 2 czy pierwszym dodatku do Painkillera – Battle out of Hell), to **znacznie częściej wykorzystywano go jako przerażający obraz ostatecznego rozpadu normalnego życia**. Tak było przede wszystkim w produkcjach postapokaliptycznych – na czele z Falloutem 4 i Metro 2033. Gra S.T.A.L.K.E.R. przeniosła nas nawet do owego prawdziwego opustoszałego wesołego miasteczka w Prypeci. A czasem nie trzeba było sięgać po cały park rozrywki, by wywołać podobne skojarzenia. Wystarczył plac zabaw. Puste, rdzewiejące huśtawki w City 17 w Half-life 2 są w równym stopniu uderzającym dowodem potwornej polityki Kombinatu, co widokiem, który sprawia, iż czujemy się nieswojo.

Wiele ikon horrorów swą upiorną renomę zyskało stosunkowo niedawno.

Podobno istnieje tylko jedno prawdziwe źródło lęku. Jest nim to, co nieznane. I rzeczywiście trudno oprzeć się wrażeniu, że powyższe trzy ikony współczesnego horroru zaczęły wywoływać lęk, gdy przestały być częścią normalnego życia. Gdy nikt nie chciał mieszkać w wiktoriańskich rezydencjach, zaroiło się w nich od duchów. W opustoszałych lunaparkach aż namacalnie wiało grozą. Gdy przestało się opłacać utrzymywanie szpitali, personelem stały się monstra. Być może powinna to być dla nas pewna sugestia. Warto czasem odpalić starą konsolę czy komputer, uruchomić emulator albo przejrzeć archiwalne numery CDA. Zanim zaczną straszyć. |CDA|

Może to jej urok, może to Maybelline... Było coś mocno niepokojącego w pielęgniarkach z Silenta, nie sądzicie?

Spójrz mi w oczy

Próbował nawiązać kontakt wzrokowy, bezskutecznie: **Eugeniusz Siekiera**

W akcie sadomasochistycznej fantazji wróciłem ostatnio do The Evil Within. Nie przepadam za nią, bo jest przekombinowana, przesadnie męcząca i zbyt abstrakcyjna nawet jak na gust gościa, który w miasteczku Silent Hill spędza każde wakacje. Muszę jednak przyznać, że jedno w tej grze wyszło koncertowo – potwory.

O ile szeregowi siepacze po prostu dają radę, tak bossowie to już maestria obrzydliwości. Jeden szczególnie zapadł mi w pamięć. **The Keeper (dla przyjaciół Boxhead) to w moim odczuciu najlepszy antagonista zaprzęgnięty do obsady**, a tym, co najbardziej hipnotyzuje, jest jego wygląd. 230 cm wzrostu, 340 kilogramów żywej wagi i aparycja przerośniętego rzeźnika, której ukoronowaniem jest oplątany drutem kolczastym sejf osadzony na ramionach w miejscu głowy. Powiernik (bo tak został nazwany w polskiej wersji językowej) w jednej ręce dzierży młot, a w drugiej worek, w którym ponoć przechowuje głowy swych ofiar. Tylko japoński umysł mógł wykreować równie dziwaczne indywiduum.

Spotkanie z tą kreaturą jest bezdyskusyjnie jedną z mocniejszych stron tego przesadnie rozlazłego horroru. Oczywiście spora w tym zasługa reżyserki, bo starcia z bossem pisane są pod dyktando uciekającego czasu i metodycznego uporu przeciwnika. Bydlę wydaje się niezniszczalne, bo po rozwaleniu każdej fizycznej powłoki znów się odradza, a ponure lochy, w których walczymy o przetrwanie, powoli wypełniają się trującym gazem.

Źle mu z oczu patrzy

Przyznacie, jest coś szczególnie przerażającego w potworach bez twarzy. Pozbawiony jej przeciwnik wydaje się nam jeszcze bardziej wynaturzony, wyzuty z jakichkolwiek emocji, które przecież głównie dzięki tej części ciała jesteśmy w stanie odczytać (vide: ksenomorf). Mimowolnie postrzegamy go więc jako coś całkowicie obcego i z gruntu złego, coś, co jest dla nas niebezpieczne i skrajnie wrogie. Myślę, że po części chodzi również o niemożność nawiązania kontaktu wzrokowego. W tę definicję doskonale wpisuje się wspomniany Boxhead. I Piramidogłowy rzecz jasna.

Jest coś przerażającego w potworach bez twarzy.

Pyramid Head to postać kultowa, a charakterystyczna piramida zdobiąca jego głowę nadaje mu szczególnie upiornego wyglądu. Gdy po raz pierwszy pojawił się na scenie w Silent Hill 2, nie mogłem wiedzieć, jak ważną rolę odegra w przedstawionej historii (okazał się przede wszystkim symbolem upadku bohatera i wstydliwym echem wspomnień pogrzebanych w jego pamięci). Ale gdy oczami Jamesa Sunderlanda podglądałem go z kryjówki w szafie, podświadomie czułem, że to największa groza, jaka kroczyła do tej pory po ulicach Cichego Wzgórza. Czy moje odczucia to zasługa wspomnianej piramidy? W dużym stopniu na pewno.

Zauważcie, że wymienionych wyżej przyjemniaczków sporo łączy. Nie są specjalnie szybcy i zwinni, nie polują na bohatera z gracją i zajadłością drapieżnika, ale ta przedziwna ospałość okazuje się jeszcze bardziej przerażająca. Są powolni i metodyczni, jak gdyby wiedzieli, że prędzej czy później ofiara wpadnie w ich łapy. Oczywiście nasza postać nie pozostaje bezbronna... Tylko na dobrą sprawę jak tu mierzyć się z czymś, co nie ma twarzy, a na głowie – czyli potencjalnie najbardziej wrażliwym punkcie każdej paskudy – widnieje wielka metalowa konstrukcja?

Pokaż mi swą twarz, a powiem ci, kim jesteś

A przecież to nie jedyne potwory bez gęby. Slender Man, bohater miejskiej legendy, jednego koszmarnego filmu i dwóch niezłych indyków, miał na podorędziu nieco inny wachlarz straszaków, ale najbardziej zagadkowe w tej postaci było nie zachowanie, a właśnie wygląd – nienaturalnie długie kończyny i głowa pozbawiona twarzy.

Zauważcie, że nawet mała Alma z zapomnianego już F.E.A.R.-a była dużo bardziej niepokojąca, gdy jej lico choć częściowo skrywała kurtyna czarnych włosów (i, jak dobrze wiemy, jest to zabieg bardzo często wykorzystywany w horrorach, nie tylko azjatyckich). Dlaczego właściwie tak się dzieje? Bo bez względu na to, jak paskudną miałaby buźkę, boimy się bardziej tego, co ukryte i nienazwane, co może tam być, ale wcale nie musi. Gdy już upiorne dziewczę odsłania swe wątpliwe wdzięki, zło automatycznie zostaje zdefiniowane przez przypisaną mu twarz, staje się rozpoznawalne, a co za tym idzie jakby bardziej... hm... swojskie?

Oczywiście to tylko kilka przykładów. Pielęgniarki z Silenta czy nawet manekiny z rodzimego Layers of Fear 2 wpisują się w podobny schemat – człekokształtnego przeciwnika pozbawionego facjaty, a więc odartego z emocji. **Zło ma wiele twarzy, ale najbardziej zdaje się oddziaływać na wyobraźnię to, które nie manifestuje w prosty, oczywisty sposób swojej formy** czy jestestwa. Gdy nie możemy stwierdzić nawet tego, że jest wściekłe i chce rozszarpać nas na strzępy. |CDA|

Kto rozpętał **wojnę z konopiami?**

F-35 Z BLISKA
Przyglądamy się myśliwcowi, który będzie bronił Polski

KOSMICZNE WYZWANIA
Superteleskop na tropie największej tajemnicy wszechświata

GROŹNE TECHNOLOGIE
Telewizory trojańskie, ukryte mikrofony, zdradzieckie liczniki wody itd.

OKO W OKO Z MORDERCĄ
Autentyczna historia bohaterów głośnego serialu Netflixa

Niezwykły magazyn dla ludzi ciekawych świata

KRYZYS TOŻSAMOŚCI

Rozważa zmianę ksywki: **DaeL**

Gdy gra zmienia swój tytuł na kilka tygodni przed premierą, w łeb biorą miesiące, a nawet lata zabiegów marketingowych. Ale czasem to jedyne wyjście.

Przekonali się o tym twórcy opisywanej w poprzednim numerze gry Ion Fury, która jeszcze przed wakacjami nosiła tytuł Ion Maiden. Nie spodobało się to legendom nowej fali brytyjskiego heavy metalu – zespołowi Iron Maiden. Prawnicy Bruce'a Dickinsona i spółki dali o sobie znać 28 maja tego roku, składając w jednym z kalifornijskich sądów pozew przeciw 3D Realms. Zespół domagał się wypłacenia odszkodowania wysokości 2 milionów dolarów w związku z naruszeniem zarejestrowanego znaku towarowego.

Niechciana ugoda

Sprawa była o wiele bardziej skomplikowana, niż na pozór się wydaje. Nazwę zespołu i tytuł gry różniła wprawdzie jedna litera, ale fonetycznie – w brytyjskiej wersji języka angielskiego – brzmiały one bardzo podobnie. Ponadto Żelazna Dziewica udzieliła swojej licencji twórcom gry mobilnej Legacy of the Beast. I choć twierdzenie, że smartfonową grę oraz FPS-a retro przygotowanego przez 3D Realms można łatwo pomylić, należałoby włożyć między bajki, to sam pozew trudno było uznać za całkowicie bezpodstawny. W przypadku gdyby sąd nie uznał roszczeń Iron Maiden za frywolne, developer musiałby szykować się na wielomiesięczną i kosztującą dziesiątki, jeśli nie setki tysięcy dolarów batalię sądową. Co gorsza, zespół domagał się wstrzymania premiery gry do czasu rozstrzygnięcia sporu. W tej sytuacji ugoda i zmiana tytułu była jedynym rozsądnym rozwiązaniem.

W przeszłości ugodą kończyły się daleko bardziej wątpliwe roszczenia wielkich firm przeciw małym developerom. W 2012 Bethesda protestowała i groziła sądem Markusowi „Notchowi" Personowi. Twórca Minecrafta pracował nad grą Scrolls, która – jak twierdziła Bethesda – korzystała z popularności serii The Elder Scrolls. Rok później firma King – producent gier mobilnych na czele z Candy Crush Saga – wytoczyła proces Stoic Studio, developerowi odpowiedzialnemu za serię The Banner Saga. Tym razem punktem spornym było słowo „saga", oznaczające staroskandynawski epos. W obu wypadkach doszło do ugody, w myśl której developerzy mieli prawo wydać gry pod obecnymi tytułami, ale zrzekali się możliwości zarejestrowania ich jako znaków towarowych.

Dmuchanie na zimne

Zazwyczaj jednak samo ryzyko pozwu sprawiało, że twórcy dokonywali zmian. Tak było chociażby z arcydziełem Érica Chahi – wydaną w 1992 przygodową platformówką Another World. Przełomowa gra francuskiego developera nosiła ten tytuł wyłącznie w Europie. Na rynek amerykański trafiła już jako Out of This World. Wszystko za sprawą emitowanej przez stację NBC telenoweli Another World, która dorobiła się nie tylko 35 sezonów i blisko 9 tysięcy odcinków, ale również dość drażliwych prawników chroniących jej znak towarowy. Co ciekawe, Out of This World też było tytułem innego serialu nadawanego przez NBC, ale, jak widać, nie był on takim oczkiem w głowie właścicieli stacji, więc gra mogła ukazać się pod tą nazwą. Nie był to jednak koniec kryzysu tożsamości Another World. Na rynku japońskim gra po raz drugi, w ostatniej chwili, została przemianowana. Okazało się, że Out of This World jest frazą dość trudną do wymówienia dla Japończyków. Ostatecznie w Kraju Kwitnącej Wiśni zadebiutowała jako Outer World, co po 18 latach może być źródłem kłopotów dla Obsidianu, gdy ten zechce wydać w Japonii swojego najnowszego erpega – The Outer Worlds.

Lęk przed telewizją był także powodem, dla którego 3D Realms – jeszcze pod nazwą Apogee Software – zmieniło na krótki czas nazwisko legendarnego Duke'a. W pierwszej odsłonie swych przygód umięśniony blondyn nazywał się Nukum. W ten sposób chciano uniknąć konfliktu z producentami serialu Kapitan

Na szczęście właściciele praw do Trona (salon Flynn's Arcade) i Terminatora (bar Tech-Noir) nie mieli pretensji o wykorzystanie w Ion Fury ich lokacji.

Sześć lat po premierze gra Davida Cage'a połączyła w końcu dwa alternatywne tytuły w jeden.

Na początku lat 90. nawet Duke bał się prawników.

Planeta i Planetarianie, w którym mianem Duke Nukem posługiwał się jeden ze złoczyńców. Swoje prawdziwe nazwisko pogromca kosmitów i wybawiciel modelek odzyskał w kolejnych wersjach gry.

W przypadku Biohazardu, znanego w Europie i Ameryce jako Resident Evil, lęk przed procesem był kompletnie bezpodstawny. Decyzję o zmianie nazwy gry podjęło szefostwo amerykańskiego oddziału Capcomu, w przekonaniu, że w Stanach wydano już inną grę pod tym tytułem – platformówkę od Apogee Software. Tyle tylko, że Biohazard, o którym myśleli, był roboczą nazwą gry, która ostatecznie trafiła na rynek jako Bio Menace.

Wystarczyła jedna kreska flamastrem, by zmienić japońskiego Puck Mana w coś bardzo niecenzuralnego.

Z PRAWNIKAMI NIE MA ŻARTÓW.

Podobnie absurdalna była zmiana tytułu wydanej w 2005 roku gry Davida Cage'a – Fahrenheit. Na kilka miesięcy przed jej premierą do kin trafił polityczny pamflet Michaela Moore'a – Fahrenheit 9/11. Według oficjalnej wersji wydarzeń utrzymanie pierwotnej nazwy mogło oznaczać – w najlepszym wypadku – utożsamienie gry z kontrowersyjnym dziełem. W najgorszym zaś zaowocować procesem wytoczonym przez producentów filmu. Dlatego Fahrenheit znany jest w Ameryce, jednym z nielicznych krajów używających do pomiaru temperatury skali Fahrenheita, jako Indigo Prophecy. Absurd idealnie pasujący do fabuły samej gry, która – po fantastycznym początku – szybko zamienia się niezrozumiały bełkot.

Historia ta może mieć jednak drugie dno. Nazwa nie jest bowiem jedynym, co różni Fahrenheit od Indigo Prophecy. Amerykańska wersja gry pozbawiona jest kilku scen erotycznych, co pozwoliło jej uzyskać rating M (od 17 lat) zamiast AO (tylko dla dorosłych), a tym samym trafić na półki supermarketów. Odcięcie się amerykańskiej wersji gry od europejskiego tytułu mogło być wybiegiem służącym uzyskaniu innej kwalifikacji wiekowej.

Autocenzura

Jest to tym bardziej prawdopodobne ze względu na fakt, iż autocenzura była w przeszłości jednym z najczęstszych powodów dla nagłej zmiany tytułów na niektórych rynkach. Legendarna Contra na NES-a przez długie lata znana była w Europie pod dwiema innymi nazwami – Gryzor i Probotector. Przemianowanie Contry na Gryzor było sposobem, w jaki Konami chciało uniknąć drażliwych skojarzeń z prawicową partyzantką z Nikaragui – Contras. Niemieckim cenzorom ta modyfikacja nie wystarczyła, wydawca zdecydował się więc zamienić ludzi na roboty i wypuścić grę pod tytułem Probotector. Ta zamiana przeciwników na maszyny to przez lata stały element niemieckich wydań gier wideo – od Carmageddona po Command and Conquer: Generals.

Zresztą na Contrze nie skończyły się cenzorskie zmiany tytułów kultowych produkcji z NES-a. Gra znana w Ameryce i Europie pod tytułem Bionic Commando to w Japonii Hitler's Resurrection: Top Secret. I jak, sama nazwa wskazuje, gracz nie walczy w niej z tajemniczym Master-D, ale ze wskrzeszonym przywódcą III Rzeszy. W tym wypadku zmianę tytułu wymusiło Nintendo of America, które odmawiało wydawania gier zawierających nawiązania do polityki czy religii. Z tego samego powodu nazwę zmienić musiała też jedna z najpopularniejszych platformówek akcji wszech czasów – Devil's Castle Dracula. Dziś wszyscy znamy tę grę pod tytułem Castlevania.

Myli się wszakże ten, kto sądzi, że nagłe, cenzorskie ingerencje w nazwę gry to kwestia bardzo odległej przeszłości. Jeszcze w 2006 awantura związana z tytułem Bully (oznaczającym szkolnego prześladowcę) zmusiła Rockstar do przemianowania gry na rynku europejskim na Canis Canem Edit (łacińskie tłumaczenie angielskiego idiomu „Dog eat dog", oznaczającego bezpardonową walkę). Fakt, że przesłanie produkcji było jak najbardziej pozytywne, nie wpłynął na powszechną percepcję, więc Rockstar dla świętego spokoju ustąpił.

Różnice kulturowe

Widmo procesów sądowych lub konieczność ocenzurowania treści to mało przyjemne powody dla nagłej zmiany tytułu. Bywa jednak i tak, że przyczyną przemianowania gry jest dostrzeżona w ostatnim momencie dziwaczność nazwy przeniesionej w inny kontekst kulturowy.

Najlepszym i być może najzabawniejszym przykładem tego zjawiska jest Puck Man. Tak w Japonii nazywa się gra o żółtej kropce uciekającej przed kolorowymi duszkami. I tak nazywałaby się również na innych rynkach, gdyby nie fakt, że przedstawiciele Namco, podziwiając automat do gry, który miał zostać wysłany do USA, zorientowali się, iż przy pomocy zwykłego flamastra można uczynić jego szyld niecenzuralnym. Puck Man stał się więc Pac-Manem.

W przypadku francuskiej wersji Mortal Kombat: Deception nie trzeba było flamastra, by tytuł był ośmieszający. Angielskie słowo „deception" (oszustwo) w języku Dumasa oznacza po prostu... rozczarowanie. Dzięki przeprowadzonej w ostatniej chwili zmianie Francuzi pogrywali więc w Mortal Kombat: Mystification.

Podobny problem natury językowej był powodem, dla którego Reflux – wydany w 1998 roku futurystyczny RTS rodzimego studia Metropolis – za granicą znany był pod tytułem Robo Rumble. Udało się w ten sposób uniknąć skojarzeń gastrologicznych, na które gra sobie nie zasłużyła.

Oczywiście tego rodzaju praktyki budzą uzasadnioną frustrację. Zmiana tytułu może sprawić, że dana gra zniknie nam tuż przed premierą z oczu – jak niewątpliwie miało to miejsce dla wielu graczy czekających na Ion Maiden. Z kolei różnice w nazewnictwie tych samych produkcji na różnych rynkach wprowadzają – zwłaszcza w dobie internetu – niepotrzebne zamieszanie. Nie są z takich zmian zadowoleni również twórcy... może z wyjątkiem tych wypadków, gdy sami – dość późno – wpadają na pomysł lepszego tytułu. Bo jeśli w całej historii przechrzczonych gier jest coś pocieszającego, to właśnie świadomość, że gdyby developerzy trzymali się kurczowo nazw roboczych, to zamiast w Dooma pogrywalibyśmy w Attack of the Attackers, a na pewnego superszybkiego jeża mówilibyśmy per Mr. Needlemouse. |CDA|

„PARASITE"

W zasadzie nie za bardzo rozumiem, dlaczego polski tytuł nie mógłby brzmieć: „Pasożyty" – idealnie oddawałby przesłanie czarnej komedii autorstwa Bonga Joon-ho. Te trzy znaczki 기생충 i angielskie tłumaczenie „Parasite" właśnie to oznaczają. Ale „do adremu"... Thriller rozgrywa się w dwóch światach: jednej z najuboższych dzielnic i w ekskluzywnej części wielkiego miasta (film kręcono m.in. w Goyang). Rodzina bidujących w suterenie Koreańczyków z telefonami uniesionymi ponad głowami poluje na darmowe wi-fi, poszukując sygnału, zmaga się z obszczymurkami, którzy pijani załatwiają swoje potrzeby pod oknami nory naszych bohaterów, oraz ima się dorywczych prac, np. dla pobliskiej knajpy składa pudełka na pizzę. Jak na nieudaczników przystało, nie są w stanie podołać nawet tak banalnemu zadaniu i przegrywają nierówną walkę z tekturą.

Zgrana rodzinka coś jednak potrafi – wykorzystuje uśmiech losu i opracowuje sprytny plan, dzięki któremu każdy jej członek zaczyna zarabiać pieniądze... Nic jednak nie trwa wiecznie i tu następuje niejeden zwrot akcji, a po nim następny i kolejny – licznych twistów nie powstydziłby się sam mistrz Quentin Tarantino (nawiasem mówiąc, „Pewnego razu... w Hollywood" tego reżysera przegrał canneński konkurs o Złotą Palmę z produkcją Bonga Joon-ho), który jest zagorzałym wielbicielem swego koreańskiego kolegi po fachu.

W szybko rozkręcającym się dreszczowcu wypełnionym czarnym humorem nie chodzi jedynie o świetną zabawę. „Parasite" to też (a może przede wszystkim) moralitet, którego przesłaniem jest ukazanie różnic klasowych pomiędzy współczesnymi nędzarzami a opływającymi w luksusy i zbytki konsumpcjonistami. Jeśli oddacie się głębszej refleksji, to z pewnością niejedna myśl o chorym i toczonym przez (cokolwiek to znaczy) robactwo społeczeństwie nie opuści was zbyt szybko. Gwarantuję. I zastosujcie się do słowa wstępnego wygłaszanego przez reżysera z ekranu tuż przed projekcją filmu. ***[Chen Pi]***

„JOKER"

„Bardzo przygnębiający"; „Myślałam, że będzie śmieszniejszy" – takie komentarze słyszałem, wychodząc z wieczornego seansu „Jokera". Trudno się w sumie ludziom dziwić. Wymalowanego przeciwnika Batmana znamy raczej z jego szalono-zabawnej strony. Owszem, tu coś wysadzi, tam kogoś zamorduje, ale zrobi to w taki sposób, że w sumie można uśmiechnąć się pod nosem. W końcu to stary, dobry dowcipniś Joker! Dlatego dużym szokiem musi, dla takich osób, być seans najnowszego dzieła Todda Phillipsa. Sam mógłbym określić go jednym słowem: niepokojący.

Przyznam się, że sceptycznie podchodziłem do tego filmu. Uważałem, że o ile Batman obroni się bez obecności swojego nemezis, tak Joker bez Nietoperza już nie. Do tego przysiągłem sobie, że po katastrofie, jaką była „Justice League", moja stopa więcej nie przekroczy progu sali kinowej z filmem DC. Ale „Joker" kusił. Nęcił, wzywał do zrobienia wyjątku. W końcu uległem i nie żałuję!

Przede wszystkim uwielbiam to, jak kameralny jest to film. Żadnych kosmitów strzelających laserami, żadnego Power Rangera z Atlantydy, żadne poprzednie dzieło nie jest wymagane, aby film zrozumieć. Po prostu usiądźcie i patrzcie, jak Joaquin Phoenix kreuje swoją niesamowitą rolę, a jego Joker staje się symbolem walki biednych i wykorzystywanych z uprzywilejowaną kastą. Jednocześnie film jest... niepokojący. Wywołuje tak skrajną gamę emocji, że trudno jest je nawet opisać. W jednej chwili współczujesz głównemu bohaterowi, a chwilę później on robi coś szokującego, co napawa cię odrazą. Jest brutalnie, jest tragikomicznie, ujęcia są klaustrofobiczne, Gotham City jest brudne, a muzyka hipnotyzuje widza. Pisząc te słowa, wciąż nie mogę wyrzucić z pamięci kilku scen, które sprawiły, że naprawdę czułem się niekomfortowo, a jednocześnie, zafascynowany, oglądałem dalej. **To chyba największy plus filmu: nie możesz się od niego oderwać, po prostu musisz zobaczyć, jak skończy się ta spirala szaleństwa.**

Nie wiem, czy to najlepszy Joker, ale mam wrażenie, że to może być oscarowa rola Phoeniksa. „Jokera" na pierwszą randkę lub seans z młodszym rodzeństwem bym nie polecał, ale zdecydowanie jest to film, który musicie zobaczyć. ***[Kaladin]***

„SMĘTARZ DLA ZWIERZAKÓW"

„Smętarz dla zwierzaków" to ma ulubiona, bo najbardziej mnie przerażająca, książka Kinga. Niestety, nie miała szczęścia do filmowych adaptacji. O tej z 1989 warto wspomnieć tylko dlatego, że w kilkuminutowym epizodzie pojawia się tam sam Król, w roli nieco nawiedzonego kaznodziei. A jak wypada wersja z roku 2019? King zrecenzował go tweetem „to straszny film, czujcie się ostrzeżeni". Co można rozumieć dwojako...

Scenarzyści dość zgrabnie przenieśli na ekran fabułę książki, nie pomijając żadnego z ważniejszych wątków, acz niektóre zgrabnie skracając lub sensownie modyfikując(*). Co zresztą niekoniecznie jest zaletą, bo tak potraktowana proza Kinga jakoś traci swój blask. (Wystarczy porównać „Lśnienie" Kubricka, traktujące dość swobodnie książkowy pierwowzór i nudnawy miniserial będący praktycznie „copy & paste" treści powieści). Paradoksalnie, film zyskuje na klimacie pod koniec, gdy scenarzyści rozwijają te wątki, które King albo całkowicie pominął, albo potraktował pobieżnie, choć niestety jest to potraktowane dość płytko(**). A szkoda, bo tu można by wykreować kawał dobrego horrorzastego kina. Samo zakończenie jest dla mnie nazbyt „łopatologiczne", groteskowe wręcz. Tu akurat wolę wersję Kingowską, która nie wykłada kawy na ławę, pozostawiając miejsce, byśmy sami sobie dopowiedzieli, co niewątpliwie będzie dalej.

Filmowi zarzuciłbym głównie brak stopniowo narastającego metafizycznego klimatu grozy, znanego mi z książki. Straszeni w nim jesteśmy głównie jump scare'ami albo ograną do bólu zagrywką „a teraz pokażemy coś strasznego... uff, to tylko nocny koszmar głównego bohatera". W sumie przyzwoity, ale tylko średniak, bardziej „lajtowy" slasher niż rasowy Kingowski horror. Takie 6 w skali CDA. ***[Smuggler]***

PS Pochwalić muszę kreację 11-letniej aktorki grającej Ellie, znacznie lepszej niż jej dość nijacy rodzice (szczególnie ojciec!). Choć najlepszy i tak był kot, gdy siedział i paczał.

(*) SPOILER: Np. w filmie ginie w wypadku nie mały Gage, ale Ellie, co jest o tyle sensowne, że trudno byłoby potem uwierzyć, iż wskrzeszony trzylatek jest w stanie zabić nożem swą matkę. W książce jakoś to przeszło, ale w filmie byłoby groteskowe.

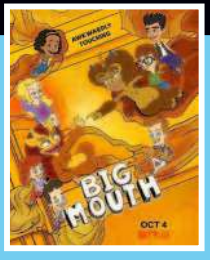
(**) SPOILER: Epizod gdy Ellie wraca po swej śmierci – i jej relacje z ojcem, któryz każdą chwilą widzi bardziej, jak straszny błąd popełnił, bo ma w domu COŚ, co tylko wygląda jak jego dziecko.

SERIAL

„AD ASTRA"

Film Jamesa Graya najlepiej określa termin „psychologiczne SF". Przez cały seans chodziły mi po głowie skojarzenia z „Jądrem ciemności" i „Odyseją kosmiczną". Grono to wyśmienite, chociaż „Ad Astra" niestety obok nich stać nie może. Twórcy zdają się nie ufać widzom i w monologach wewnętrznych głównego bohatera czasem dodają o kilka słów za dużo. A tych jest naprawdę sporo, ponieważ (mimo gwiazdorskiej obsady) przez 90% czasu na ekranie oglądamy samego/samotnego Brada Pitta – w tej roli naprawdę świetnego. Niestety, samo dzieło cierpi na niemało bolączek fabularnych i naukowych (a stara się być realistycznym SF), a do tego spiritus movens całej akcji jest ciut bezsensowny. **Dla fanów kosmosu i pionierskich wypraw w sam raz, ale tylko jeśli są gotowi na naprawdę powolny film.** I mimo cudownych zdjęć (oraz muzyki!), mało zachwycających obrazków kosmosu. ***[Witold]***

„BIG MOUTH", SEZON 3.



„Big Mouth" to kontrowersyjny serial animowany, adresowany do dorosłych/dojrzałych odbiorców, opowiadający o (kilku) blaskach i (wielu) koszmarach, jakie czekają na dojrzewających nastolatków. Zmiany cielesne, psychiczne, relacje z najbliższymi – produkcja nie stroni od żadnego tematu, który w jakikolwiek sposób może dotyczyć nastolatków. Serial nie byłby tym, czym jest, gdyby nie ciągłe docinki dotyczące piersi, penisów i masturbacji. Miałem wrażenie, że dwa poprzednie sezony wyczerpały źródełko zbereźnych żarcików do cna, ale bardzo szybko uświadomiłem sobie, jak bardzo się myliłem. Jednak nie myślcie sobie, że produkcja to tylko pusty i płytki humor skupiony na seksie. **„Big Mouth" ma coś, o czym wiele animowanych seriali dawno, zdaje się, zapomniało – głębię.**

Wciąż nie mogę wyjść z podziwu, jak zgrabnie wpleciono do tego serialu problemy, z którymi dorastająca młodzież naprawdę mogłaby się zetknąć, czy to w USA, czy w Polsce. Te nie orbitują jedynie wokół jakichś głupotek, typu z kim iść na bal czy jak poderwać kogoś, kto nam się podoba. Nie, ten animowany serial porusza problemy depresji, rozwodów rodziców, odkrywania własnej orientacji seksualnej, wyalienowania społecznego, budowania poczucia własnej wartości, molestowania seksualnego... To wszystko polane jest jednak sosem ciągłych żartów, które łagodzą wydźwięk poruszanych problemów.

„Big Mouth" jest specyficzne. **Niektórych może zszokować łamanie stereotypów i tak swobodne podejście do tematu seksualności nastolatków.** Ale jeśli odstawimy na bok skaczące penisy i hormony przedstawione jako potworki, to okaże się, że poruszana przez niego tematyka jest bliższa współczesnym nastolatkom niż jakikolwiek filmik edukacyjny pokazywany na lekcjach WDŻ. Można „Big Mouth" lubić, można nienawidzić, jednak wstydem jest go nie znać! ***[Kaladin]***

STEPHEN KING, „INSTYTUT"

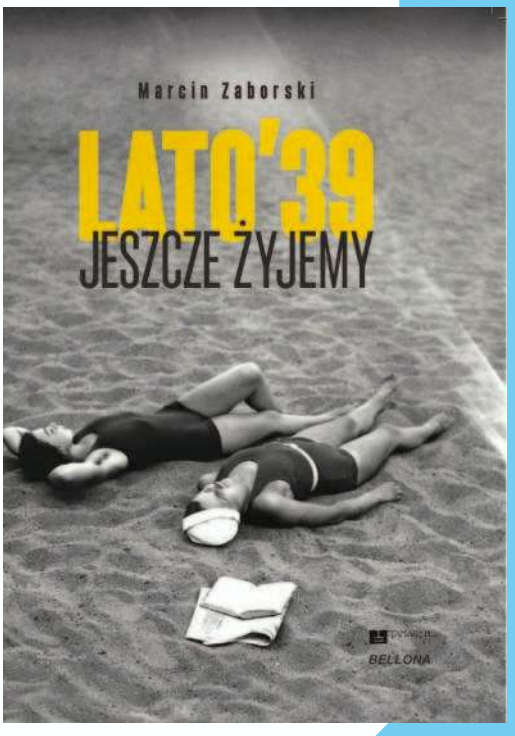
King ma już 72 lata, a pisze od blisko półwiecza... i podobno się kończy. Cóż, ostatnia jego wybitna powieść („Dallas '63") powstała w 2011... Ale ja bym go jeszcze nie skreślał. Choć na pewno szczyt formy ma już za sobą, nadal potrafi tworzyć kobylaste(*), lecz wciągające tomiszcza, w czasie lektury których zwykle doświadczam czegoś, co nazywam „ekspresem Kinga". (iedzę i czytam, czytam, czytam, a kolejne strony śmigają w tempie słupków za oknem rozpędzonego Pendolino). Jego najnowsza powieść też wywołała taki efekt, choć rzec trzeba, że tym razem ów ekspres odpalił sporo później niż zwykle. Powieść bowiem bardzo, bardzo długo się rozkręca. **Po obiecującym początku długo nie dzieje się praktycznie nic (nadmiernie strasznego).** Tzn. akcja jest bardzo statyczna, co wszelako wynika z fabuły, która rozgrywa się w mocno ograniczonej przestrzeni, a do tego „kamera" podąża tylko i wyłącznie za jednym bohaterem, co po jakimś czasie lekko nuży. Zmienia się to dopiero w połowie książki, a ostatnia jej ćwiartka to już dla odmiany prawdziwy rollercoaster wydarzeń.

Fabuła opowiada losy pewnego dwunastolatka, wykazującego śladowe zdolności do telekinezy (ot, potrafi czasem przesunąć puste pudełko po pizzy). Ale to wystarczyło, by znalazł się na celowniku ludzi z tytułowego Instytutu. I pewnego dnia dzieciak budzi się w miejscu, które wprawdzie wygląda jak jego pokój, ale to tylko pozory. Trafił bowiem w miejsce, w którym naukowcy poddają go (oraz kilku innych podobnych mu nieszczęśników) rozmaitym, zwykle niebezpiecznym, a często wręcz sadystycznym, zabiegom i eksperymentom. Dla kogo pracują? Czemu to robią? Wszystkiego się dowiecie, choć dopiero pod koniec powieści. Dodam tylko, że porywacze zlekceważyli jedną, bo nieistotną dla nich, cechę tego dzieciaka – niemieszczącą się w skali pomiaru inteligencję. Błąd, rzekłbym, kardynalny.

Jeśli czytaliście „Podpalaczkę" Kinga, to poczujecie się jak w domu, bo Stefan wykorzystał tu podobny schemat fabularny (zresztą cała ta książka zdaje się być poskładana ze znajomych fanom Króla klocków). Z tą różnicą, że ci najnowsi Źli mają swoje racje i ważne powody, by robić to, co robili. I choć ich metody są odrażające – czytelnik zapewne odłoży książkę z dziwnym uczuciem „hm, no nie wiem, czy to na pewno jest dobre zakończenie"... Krótko mówiąc – nie jest to jakiś wybitny czy odkrywczy King, ale jest wystarczająco dobry, abyście nie żałowali zakupu i czasu poświęconego na lekturę tej powieści. W „ekszynowej" skali ocen daję 7/10. ***[Smuggler]***

(*) Choć jak na Kinga 670 stron to w sumie niezbyt dużo.

MARCIN ZABORSKI, „LATO '39. JESZCZE ŻYJEMY"

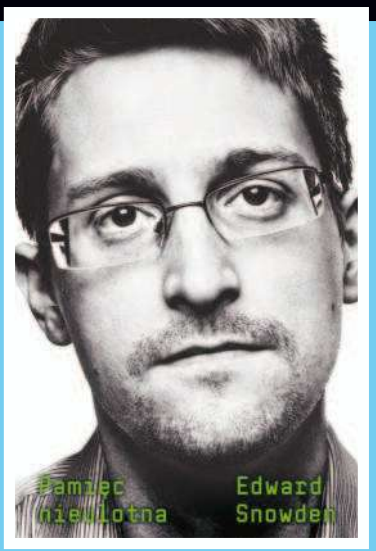


II wojna światowa to konflikt, który odcisnął chyba największe piętno na historii Polski. Wszyscy kojarzymy ten okres z hitlerowską okupacją, partyzanckimi walkami, wszechobecnym terrorem. Literatura pełna jest opisów, jak to nasi pradziadkowie musieli radzić sobie w wojennej rzeczywistości. Jednak wciąż mało jest książek, które odsłoniłyby przed nami ich przedwojenne życie. Zmienić to próbuje Marcin Zaborski. Autor przeanalizował szereg największych, przedwojennych tytułów prasowych (od Ilustrowanego Kuriera Codziennego po Bluszcz), pragnąc uchwycić esencję tych ostatnich miesięcy wolności. Który nadmorski kurort był najpopularniejszy? W jakim mieście zorganizowano konkurs na najlepszego pracownika gastronomii? Jaka tragedia wstrząsnęła polską koleją w lecie 1939 roku? **Zaborski nie bawi się w moralizatorstwo, nie dodaje własnych spostrzeżeń czy komentarzy.** Za pomocą fragmentów autentycznych artykułów maluje przed nami wizję Polski, która nie spodziewa się, jaka tragedia czeka na nią 1 września.

Najciekawsze jest jednak to, jak dzieło ukazuje podobieństwa między przedwojenną a współczesną Polską. Rozdziały pełne są notek opisujących, jak tragiczne jest życie Niemców, jak cierpią oni pod butem nazizmu, jak zazdroszczą Polakom wolności i jak tłumnie uciekają do II Rzeczpospolitej. Jednocześnie autorzy tych notek wychwalają potęgę polskiego wojska, męstwo rodaków i zapewniają, że Polska jako bastion chrześcijaństwa nie ugnie się przed „germańskim barbarzyńcą". Brzmi jakoś znajomo?

„Lato '39" nie było do końca tym, czego się po tym wydawnictwie spodziewałem. **Brak jednej, spójnej formy narracji trochę utrudnia „wsiąknięcie" w kreowany świat.** Jednak to wciąż ciekawa propozycja dla osób zainteresowanych tamtym okresem. Jeżeli upolujecie książkę gdzieś w promocji lub w bibliotece – nie wahajcie się po nią sięgnąć. ***[Kaladin]***

EDWARD SNOWDEN, „PAMIĘĆ NIEULOTNA”



„Nazywam się Edward Snowden. Kiedyś byłem agentem rządowym, teraz jednak działam na rzecz obywateli” – tak zaczyna się ponadczterystustronicowa spowiedź whistleblowera, który zanim stał się bodaj najbardziej znanym demaskatorem, pracował dla Centralnej Agencji Wywiadowczej (CIA) i Agencji Bezpieczeństwa Narodowego (NSA) Stanów Zjednoczonych. To o nim zrobiono filmy „Citizenfour” (pełnometrażowy dokument w reżyserii Laury Poitras) i „Snowden” (dreszczowiec biograficzny nakręcony przez Olivera Stone’a).

Mimo że autor – pracownik tajnych służb Wuja Sama – jak sam twierdzi, nie zdradza w książce żadnych tajemnic państwowych, z lektury dowiadujemy się mnóstwa ciekawostek dotyczących życia najsłynniejszego sygnalisty: a to, że źródłem jego komputerowej edukacji była ukochana ośmiobitowa konsolka NES (zawarł układ z matką: jedna gra – jedna książka z biblioteki), że „najważniejszą lekcję w życiu” odebrał od Super Mario Bros., że pracował na Hawajach pod najpilniej strzeżonym polem ananasów, że obecnie wynajmuje trzypokojowe mieszkanie w Moskwie i gra w pirackie gry, bo nie może używać karty płatniczej.

Autobiografię czytałem niczym trylogię „Millenium” Stiega Larssona – jednym tchem. I bynajmniej nie chodzi o nadzwyczajnie wartką akcję, lecz o szok. Stopień, do którego jako użytkownicy internetu i smartfonów – a nawet osoby żyjące na bakier z tymi zdobyczami techniki – jesteśmy inwigilowani, jest wręcz nieprawdopodobny. I to bez względu na to, gdzie mieszkamy: w Niemczech, Izraelu, Rosji, Chinach, na Kubie czy w Ekwadorze. Arcywciągająca książka przynosi nam początkowo tajemnicze nazwy PRISM, TURBULENCE, XKEYSCORE. Kolejne strony ujawniają, że w uważanej za ostoję praw człowieka Ameryce specsłużby gromadzą i analizują WSZELKIE dane (niezależnie od miejsca ich pochodzenia) z serwerów dostawców usług internetowych i telefonicznych całego świata. **WSZYSTKO, co pojawia się w internecie (maile, wpisy na serwisach społecznościowych, historia przeglądanych stron etc.), ląduje w ogromnej farmie serwerów gdzieś na amerykańskim pustkowiu.**

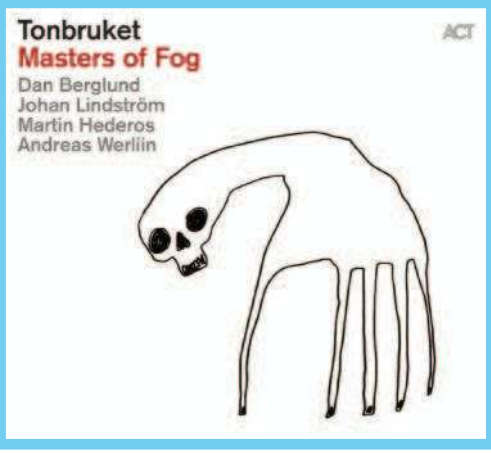
Mimo że systemy inwigilacji opracowane w USA po 11 września 2001 roku okradały i wciąż okradają obywateli wszystkich krajów ze wspomnień i pamięci, czyn Snowdena – a zatem i jego książka – stały się przyczynkiem do międzynarodowego dyskursu na temat prawa człowieka do prywatności. W dzisiejszych czasach to lektura obowiązkowa. ***[Chen Pi]***

MUZYKA

TONBRUKET, „MASTERS OF FOG”

Wolicie czyściochę czy drineczki? Niby „cysto forma, to je cysto forma”, jak mawiał Witkacy, ale czasem warto poddać się eksperymentom, a szczególnie takim, które nie bolą, i spróbować jakiegoś melanżu (z franc. mélange). Takąż właśnie mieszaniną jest muzyka komponowana od dekady przez członków szwedzkiego kwartetu nu jazzowego Tonbruket. Oprócz – rzecz jasna – wiodącego prym jazzu, znajdziemy w muzyce Dana Berglunda (kontrabas), Johana Lindströma (gitary, elektryczna gitara hawajska), Martina Hederosa (piano, syntezatory, skrzypce) i Andreasa Werliina (bębny, perkusjonalia) elementy americany, etno, psychodelii, ambientu, transu, rocka progresywnego, a nawet awangardowego popu.

Takiż właśnie Mischung otrzymujemy w „Masters of Fog” – szóstym albumie formacji kontynuującej dokonania legendarnego wręcz tria – E.S.T. Płytę otwiera oniryczny tytułowy utwór, który brzmi niczym odświeżona „The Dark Side of The Moon” Pink Floydów okraszona dźwiękami elektrycznej gitary stalowej. Dalej jest tylko lepiej: w „Am/Fm” dominuje chłodny basowy groove, suche bębny z wtrętami bluesowo brzmiącej gitary i klawiszami à la wczesny Tangerine Dream; „The Enders” to tkany lirycznym fortepianem muzyczny kobierzec, który płynnie przechodzi w „Entering the Amazonas” – utwór obrazujący mroczny tropikalny las amazoński drgający życiem w rytmie techniawki po dragach. Następne płynne przejście czeka nas, gdy opuszczamy dżunglę w ognistym rytmie rockabilly („Tonability”) przy akompaniamencie gitary niemal wyrwanej Brianowi Setzerowi. „The Barn” z kolei przywodzi na myśl wspomnienie o grunge’u w postaci „MTV Unplugged in New York” Nirvany. W „Chain Rule Formula” z słychać wyraźnie awangardowe wpływy Davida Bowiego, Briana Eno i Roberta Frippa, a „A Tale of Fall” brzmi niczym „Last Train Home” Pata Metheny’ego.



Odniesień i cytatów jest tyle, że nie sposób wymienić je wszystkie, a poza tym „pisanie na temat muzyki jest jak tańczenie na temat architektury”, jak mawiał śp. Frank Zappa. Posłuchajcie, a nie będziecie żałować – co więcej: jeśli przypadnie wam go gustu, zanurzycie się w poprzednich pięć płyt Tonbruketa bez pamięci. ***[Chen Pi]***

NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

NOTŁATKI, CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

• Karmienie piersią nie jest już dostępne dla Simów płci męskiej, jeśli ich dzieci nie są kosmitami.
• Usunęliśmy z gry radość.
• Naprawiliśmy buga, który uszkadzał kontinuum czasoprzestrzeni i zatrzymywał ruch Układu Słonecznego.
• Wyrzutnia koktajli mołotowa nie będzie już gasić pożarów.
• Naprawiliśmy błąd, w wyniku którego ludzie rodzili konie.
• Postacie nie będą się już bały własnego szeptu.
• Rozmnażanie zwierząt nie będzie możliwe, jeśli nie są „gotowe na małżeństwo".
• Podczas pocałunku Anny i Kiana w rozdziale ósmym Anna nie mogła trafić w twarz. Teraz już trafia.
• Przepraszamy wszystkich graczy, którzy wpisali w grze swoje autentyczne imiona i usłyszeli od Dr. Braina, że są one wulgarne.
• Stwory latające przestały rodzić w powietrzu, co prowadziło do tragedii.
• Usunęliśmy błąd, który w rubryce „zawód imigranta" podawał: „pijak".
• Kupa stała się konsumowalna.
• Od teraz istnieje Gdańsk.
• Naprawiliśmy błąd, w wyniku którego zombie budziły gracza, pytając, czy mogą mu w czymś pomóc.
• W końcu można zdzierać skórę z ludzi.
• Otagowaliśmy tajemnicze mięso jako cukierek.
• Śmierć może już przerwać pracę w warsztacie.
• Eunuchowie nie będą już się domagać dziedzicznych tytułów.
• Usunęliśmy buga, który sprawiał, że łyse postacie zamieniały się w szkielety po wczytaniu stanu.
• Samotne picie whisky do nieprzytomności we własnym mieszkaniu nie przywołuje już klona atakującego gracza.
• Nie jest już możliwe ścinanie drzew patelnią.
• Dodano kaca.

Z ŻYCIA REDAKCJI

enki: Za 10 minut wychodzimy.
Krigore: Ale dokąd?
enki: Jest próbna ewakuacja.
Krigore: K***a, 15 minut czekałem na matchmaking...

✦✦✦

Bastian: Jedziesz na LoL-a?
enki: Jadę na pocztę. Też można powiedzieć o nich „lol".

✦✦✦

<enki przymierza maskę z Borderlandsów.>
spikain: O, pasuje ci.
<Bastian przymierza maskę z Borderlandsów.>
spikain: Boże, wygląda, jakbyś miał wodogłowie.
<Bastian zdejmuje maskę.>
Ninho: O, nadal.

✦✦✦

Krigore dał Bastianowi potrzymać nóż, Bastian się pociął.

spikain: Krzysiek. Ty, gorzowiak, nie umiesz się nożem posługiwać?
Bastian: Wiesz co, chciałem sprawdzić, czy jest ostry. Przejechałem palcem raz, nic się nie stało. Przejechałem mocniej drugi raz, nic się nie stało. Przejechałem jeszcze mocniej trzeci raz, pociąłem się.

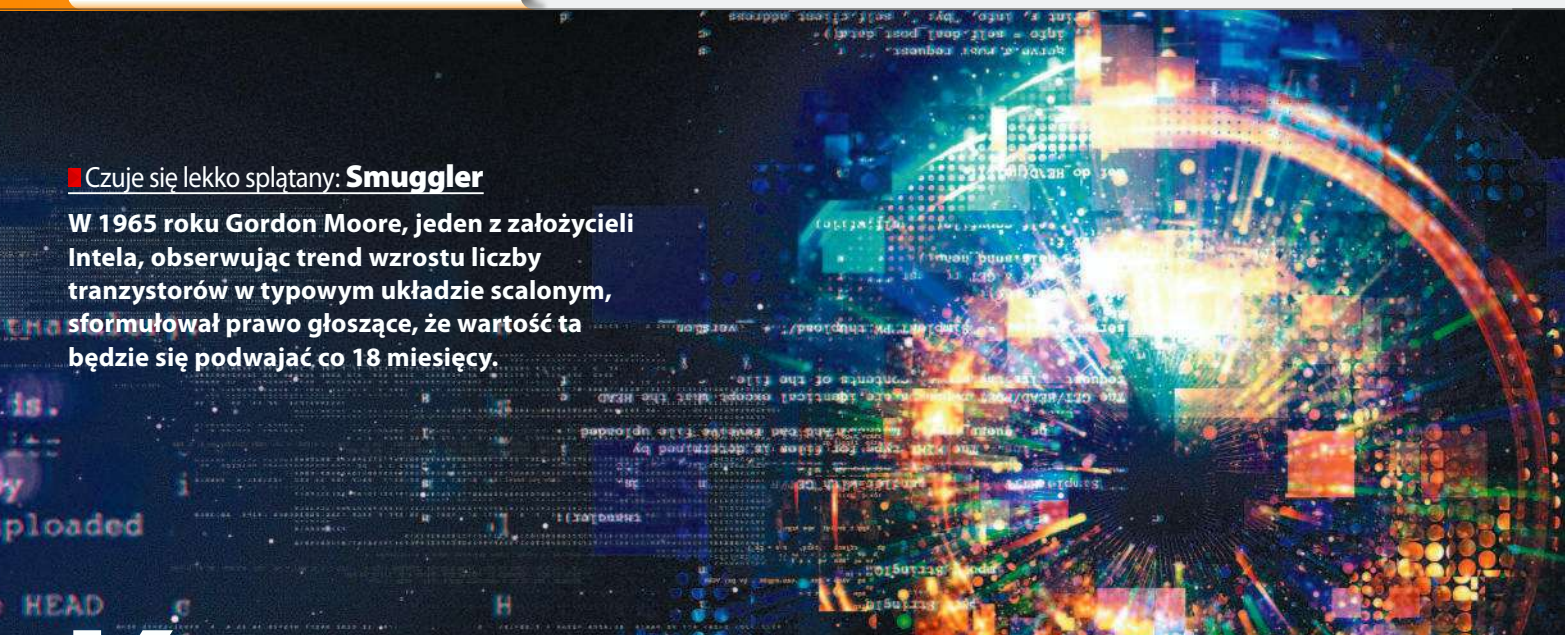
PC Format

I WSZYSTKO WIESZ

magazyn z płytą DVD

WIELKIE TESTY SPRZĘTU | **PORADNIKI**

PEŁNE WERSJE PROGRAMÓW | NOWE TECHNOLOGIE



Czuje się lekko splątany: **Smuggler**

W 1965 roku Gordon Moore, jeden z założycieli Intela, obserwując trend wzrostu liczby tranzystorów w typowym układzie scalonym, sformułował prawo głoszące, że wartość ta będzie się podwajać co 18 miesięcy.

Komputery KWANTOWE

Współczesna wersja prawa Moore'a brzmi (w uproszczeniu) – „moc obliczeniowa komputerów podwaja się co 24 miesiące", choć aż się prosi dodać: „...ale to się wkrótce skończy".

Mo(o)re transistors!

Obecnie wzrost mocy obliczeniowej dokonuje się głównie w efekcie postępującej od lat miniaturyzacji w produkcji układów elektronicznych, dzięki czemu można np. w procesorze „upchnąć" coraz większą liczbę tranzystorów. Dość powiedzieć, że pierwszy procek Intela, czyli 4004 z roku 1971, zawierał 2300 tranzystorów, a wykonany był w procesie technologicznym 10 mikrometrów (tzn. pojedynczy tranzystor w tym układzie miał taką wielkość. Jeden mikrometr (µm) to 1/1000 mm. Obecnie używamy już nanometrów – nm – czyli 1/000 µm). Wypuszczony na rynek w 1982 układ 80186 to już 134 000 tranzystorów w technologii 1,4 µm. Żeby za bardzo nie zanudzać was ową wyliczanką – obecnie powszechnie stosuje się technologię 0,014 µm, czyli 14 nm, ale pojawiają się procesory Intela, gdzie tranzystor ma wielkość 10 nm (0,01 µm), i AMD (7 nm/0,007 µm) zawierające sześć miliardów tranzystorów. (A są już CPU zawierające ich... 30 mld). Problem w tym, że **nie można miniaturyzować „scalaków" w nieskończoność**. Granicę rozsądku (czyli pojedynczy tranzystor o rozmiarach około 5 nm) powinniśmy osiągnąć w ciągu najbliższych kilku lat. A dalej się już zasadniczo nie da, bo na przeszkodzie stoją nieubłagane prawa fizyki, np. już obecnie mocno psujące krew producentom procesorów zjawisko tzw. tunelowania kwantowego, nasilające się wraz z postępującą miniaturyzacją. Zresztą jak by się nie uprzeć, to nie da się zrobić tranzystora mniejszego od jednego atomu, czyż nie? (Pojedyńczy atom krzemu ma rozmiar 2,5 nm). Krótko mówiąc – docieramy właśnie do kresu możliwości rozwoju klasycznych „krzemowych" komputerów. Lecz nie martwcie się, że wjeżdżamy w ślepą uliczkę, bo – trzymając się tej analogii – widać przed nami wjazd na ośmiopasmową autostradę o nazwie...

Precz z krzemem i bitami! Niech żyją kwanty i kubity!

Komputery kwantowe

Czym są komputery kwantowe? Najprościej mówiąc, to komputery prezentujące zupełnie odmienne podejście do przetwarzania danych, **bo wykorzystujące w tym celu zasady mechaniki kwantowej** i używające do operacji logicznych tzw. kubitów, czyli najmniejszych i niepodzielnych jednostek informacji kwantowej.

Kubit/qubit to „bit kwantowy" (ang. *quantum bite*). (Fizycznym modelem kubitu może być np. spolaryzowany foton). Czym kubity różnią się od bitów? Podczas gdy bit może przyjmować tylko wartość 0 lub 1, kubit może jednocześnie być w nieskończonej liczbie stanów pośrednich pomiędzy 1 i 0, co naukowo nazywa się „superpozycją". Wartość 1 lub 0 kubit przyjmuje dopiero w momencie, gdy dokonywany jest pomiar jego stanu. Jak „łopatologicznie" wyjaśnić, czym jest

POCZĄTKI

Założenia komputera kwantowego powstały w latach 80. XX wieku, a pierwsze prace nad jego konstrukcją rozpoczęły się w latach 90. ubiegłego wielu. Pierwszy komputer kwantowy powstał w 1996, była to dwukubitowa maszyna, programowana impulsami radiowymi i wykorzystująca zjawisko magnetycznego rezonansu jądrowego (NMR). Pierwszy optyczny komputer kwantowy, działający na czterech kubitach, powstał w 2009. W tymże roku opracowano pierwszy elektroniczny dwukubitowy procesor kwantowy.

kubit? Wyobraźcie sobie monetę. Moneta ma dwie strony: orła i reszkę. Bit to moneta leżąca na stole – widzimy zawsze albo orła, albo reszkę. W wypadku kubitu monetę stawiamy na blacie w pionie i wprawiamy w ruch obrotowy. W tym czasie znajduje się ona w praktycznie nieskończenie wielu stanach pośrednich pomiędzy orłem i reszką. A którą stroną wyląduje na blacie, dowiemy się dopiero, gdy ją przewrócimy i popatrzymy, co wypadło (czyli dokonamy pomiaru jej stanu).

Ogromną przewagą kubitów na bitami jest to, że kubit niesie w sobie o wiele więcej informacji niż mogący przyjąć tylko dwa stany bit. Poza tym **obliczenia na wszystkich wchodzących w skład komputera kwantowego kubitach wykonywane są jednocześnie** i można by sądzić, że z szybkością... większą od prędkości światła. Tzn. dzieje się tak, gdy owe kubity poddamy tzw. „splątaniu". Wszystkie splątane z sobą kubity natychmiast i w tym samym czasie reagują na ten sam bodziec, niezależnie od tego, w jakiej są odległości od jego źródła(*). Dzięki czemu komputer kwantowy może wykonywać obliczenia na wszystkich kubitach (i zapisanych w nich wartościach) naraz, do tego w tym samym momencie. W efekcie wielokubitowy komputer kwantowy może działać z niepojętą wręcz prędkością, a jego moc obliczeniowa jest niewyobrażalna dla ludzi przyzwyczajonych do klasycznych komputerów. Naukowcy opracowali już model takiego urządzenia, które w kilka godzin będzie w stanie złamać szyfr RSA zakodowany kluczem o długości 2048 bitów. Dla porównania, szyfr RSA zakodowany kluczem o długości 128 bitów komputer wykonujący miliard operacji na sekundę złamie w ok. 150 lat. A żeby złamać klucz 2048-bitowy, trzeba by mu... wielu tysiącleci. Godziny. Millenia. Czujecie tę subtelną różnicę?

Wróćmy do analogii z monetami. Wyobraźcie sobie 10 000 monet leżących na stole. Waszym zadaniem jest odwrócenie każdej z nich reszką do góry. Będąc komputerem „krzemowym", robicie to, sprawdzając monetę po monecie i odwracając te leżące niewłaściwą stroną. Poświęcając sekundę na jedną, ukończycie pracę w 10 000 sekund, czyli w prawie trzy godziny. Ale jako komputer kwantowy możecie w jednej chwili sprawdzić, które z nich leżą reszką do dołu, ustawić wszystkie takowe do pionu, wprawić w ruch obrotowy i przewrócić na blat, co zajmie ułamek sekundy. Co prawda nie każda tak potraktowana moneta będzie w efekcie leżała w oczekiwanym położeniu, ale po kilku(nastu) takich cyklach uzyskacie praktycznie 100% wszystkich reszek w górze. Powiedzmy, że zajmie to pięć sekund. Czyli wykonacie to zadanie 2000x szybciej... A teraz wyobraźcie sobie np. milion takich monet. Albo miliard. Wiecie, ile to jest miliard sekund? To ponad 30 lat...

Problemy z kubitami

Jak każda technologia, tak i komputery kwantowe mają swe słabe strony. Zacznijmy od tego, że **problem z obliczeniami na pojedynczym kubicie jest taki, że uzyskany wynik jest... niepewny, tzn. istnieje całkiem spora szansa, że będzie on błędny**. Jeśli np. przemnożysz na nim 2x2, możesz uzyskać w wyniku 4 – ale też np. 3,8. Albo 4,412. Albo i 35,56. (Wynika to z zasad mechaniki kwantowej, gdzie rządzi teoria prawdopodobieństwa – probabilistyka – i generalnie obowiązują odmiennie niż w naszym makroświecie prawa. Ale błagam, nie każcie mi tego tu tłumaczyć, po prostu przyjmijcie na wiarę, że tak jest). Dlatego należy wykonać całą serię obliczeń, by za pomocą ich uśrednienia uzyskać wynik, który z satysfakcjonującym prawdopodobieństwem jest prawidłowy. (Nawiasem mówiąc, w wypadku zwykłego komputera też czasem możemy otrzymać dziwny wynik mnożenia 2x2, ale szansa na to jest z grubsza jak jeden do biliona).

Poza tym aby przeprowadzać obliczenia z wykorzystaniem kubitów, wszystkie one muszą być utrzymywane w specyficznym i trudnym do utrzymania stanie zwanym splątaniem. A kubity są bardzo grymaśne i wymagające. Nawet najmniejszy czynnik zewnętrzny może doprowadzić do ich dekoherencji (czyli wyjścia ze stanu splątania). Do poprawnego funkcjonowania w ramach komputera kwantowego muszą więc być schłodzone niemal do temperatury zera bezwzględnego i ekranowane od ziemskiego pola magnetycznego (dopuszczalna wartość natężenia tego pola to z grubsza 1/50 000 jego standardowej ziemskiej wartości). Do tego powinny się znajdować w praktycznie absolutnej próżni (akceptowalne ciśnienie atmosferyczne to jedna dziesięciomiliardowa (!) atmosfery). W efekcie współczesne komputery kwantowe przypominają obecnie rozmiarami lampowe komputery z lat 50., zajmujące całe pomieszczenia, i są niezwykle energożerne.

Jutro zaczyna się dzisiaj

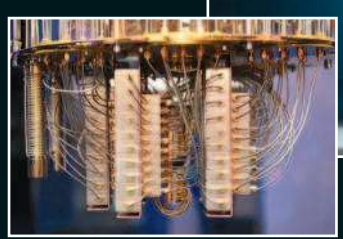
Ale czy ktoś wtedy, w latach 50., przewidywał, że za pół wieku maszyny o nieporównywalnie większej mocy obliczeniowej zostaną zredukowane do rozmiarów niedużej walizki i będą stać na niemal każdym domowym biurku? A po kolejnych 20 latach będziemy nosić w kieszeniach spodni komputery miliony razy wydajniejsze od wszystkich istniejących wtedy „mózgów elektronowych" razem wziętych?

W styczniu IBM wprowadził kwantowy, komercyjny chmurowy sytem z wykorzystaniem kwantowych komputerów dwudziestokubitowych. A gdy pisałem ten tekst, Google pochwalił się swoim 72-kubitowym komputerem kwantowym, który w sto dziesięć sekund wykonał obliczenia, jakie najpotężniejszemu obecnie istniejącemu klasycznemu superkomputerowi, czyli Summitowi o mocy obliczeniowej 148,6 petaflopów, zajęłyby... 10 000 lat.

Nie wiem, czy doczekacie czasów, gdy na waszych biurkach będą stać komputery kwantowe. Ale na pewno będziecie świadkami, jak stają się one ważną częścią waszego życia. Lawina ruszyła! |CDA|

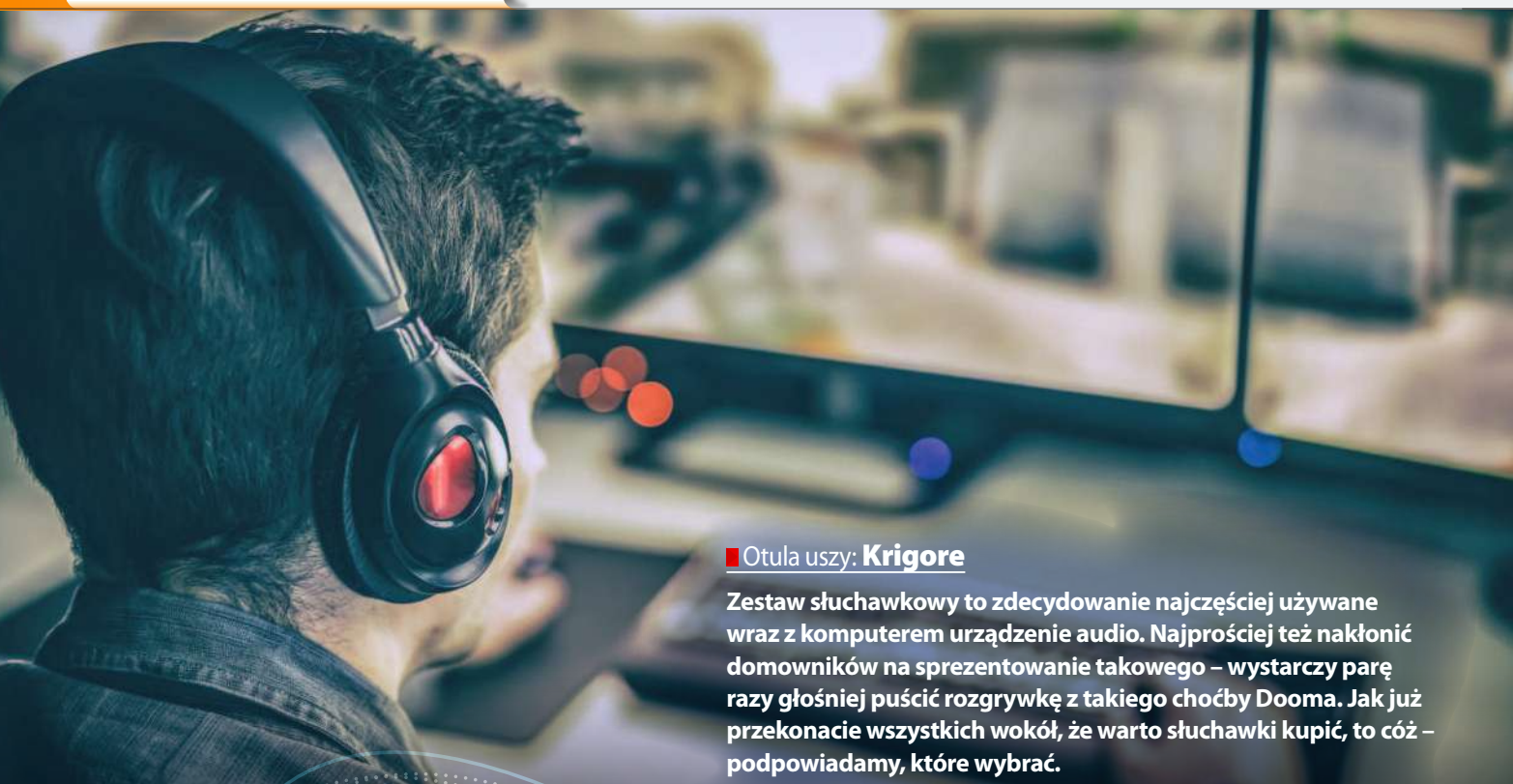
PO CO NAM KOMPUTERY KWANTOWE?

Przydadzą się wszędzie tam, gdzie ogromna ilość zmiennych i danych do przetworzenia dziś blokuje lub ogranicza nasz rozwój. Np. dzięki nim znacznie sensownej da się prognozować (długoterminowo) pogodę. Dziś bowiem nawet najpotężniejsze komputery sobie z tym nie radzą i prognozy dłuższe niż trzydniowe są tylko spekulacjami. Będą idealne w modelowaniu przebiegu reakcji termojądrowych (dzięki czemu będzie można znacznie ograniczyć testowe eksplozje nuklearne). Przydadzą się w programach kosmicznych i medycznych (do opracowywania nowych leków), znacząco przyspieszą rozwój sztucznej inteligencji, w tym także pojazdów autonomicznych.



Pierwszy komercyjny komputer kwantowy, IBM Q, z zewnątrz i wewnątrz.

(*) Nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał tu, że w grze Mass Effect komandor Shepard komunikuje się ze swymi przełożonymi za pomocą nadajników wykorzystujących zjawisko splątania kwantowego. Dzięki temu oddzieleni tysiącami lat świetlnych Shepard i Anderson mogą sobie spokojnie gawędzić w czasie rzeczywistym. Oczywiście takie nadajniki to dzisiaj jeszcze czyste s.f. Z naciskiem na „dzisiaj" i „jeszcze".



Otula uszy: **Krigore**

Zestaw słuchawkowy to zdecydowanie najczęściej używane wraz z komputerem urządzenie audio. Najprościej też nakłonić domowników na sprezentowanie takowego – wystarczy parę razy głośniej puścić rozgrywkę z takiego choćby Dooma. Jak już przekonacie wszystkich wokół, że warto słuchawki kupić, to cóż – podpowiadamy, które wybrać.

Słuchawki dla gracza

W kwestii grania wybór jest oczywisty: jak słuchawki, to tylko z mikrofonem. Taki zestaw jest wygodny, uniwersalny, nie ma potrzeby dokupywania osobnego, stojącego mikrofonu. Ten ostatni co prawda najczęściej zapewnia lepszą jakość rejestrowanego dźwięku, ale zajmuje miejsce i na ogół trochę kosztuje. Jeśli nie masz streamerskich aspiracji – zestaw słuchawkowy będzie najlepszy. Tylko jaki?

Z kablem lub bez

Słuchawki bezprzewodowe mają oczywistą przewagę nad modelami przewodowymi – nie jesteśmy ograniczeni przewodem i możemy się swobodnie z nimi poruszać. Mimo wszystko idą jednak za tym poważne ograniczenia. Pierwsze to bateria, której żywotność waha się typowo od kilku do kilkunastu godzin. Producenci starają się tu coś ugrać, montując ogniwa o większej pojemności. Innym pomysłem są dwie baterie w zestawie i ich naprzemienne ładowanie, jak robi SteelSeries w swoich najdroższych zestawach już od jakiegoś czasu. Dobrym rozwiązaniem jest też możliwość ładowania słuchawek podczas ich użytkowania – potrafią to niemal wszystkie współczesne zestawy.

Kolejny problem to lagi – choć tak naprawdę w tej kwestii nie mamy już na co narzekać. W przypadku modeli korzystających z komunikacji radiowej opóźnienie sygnału wynosi do kilkunastu milisekund w modelach bardzo dobrych, do ok. 50 ms w modelach dobrych i do ok. 100 w modelach kiepskich. W praktyce większość zestawów gamingowych mieści się teraz w przedziale do 50 ms, a wiele – poniżej 10 ms. Czy to dużo? W zależności od sytuacji jesteśmy w stanie wychwycić fakt istnienia opóźnienia dźwięku względem obrazu, które wynosi już 10-30 ms. Z własnego doświadczenia zaś mogę powiedzieć, że lag ok. 50 ms w dynamicznych grach nie stanowi problemu. Przytomnie można zauważyć, że takie wartości to o wiele więcej niż w przypadku urządzeń sterujących – nic w tym dziwnego, nie mówimy bowiem o czasach reakcji na wydarzenia na ekranie, a o desynchronizacji obrazu względem dźwięku, co dużo lepiej tolerujemy. Oglądając film, jesteśmy w stanie kompensować różnice między dźwiękiem a obrazem sięgające nawet 200 ms. W przypadku interaktywnej rozrywki próg ten jest rzecz jasna niższy, ale i tak problem lagów większości współczesnych zestawów słuchawkowych w praktyce po prostu nie dotyczy. W tym miejscu nasuwa się pytanie: czy zatem jako alternatywę dla radiowych słuchawek bezprzewodowych można rozważyć słuchawki Bluetooth?

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Haptyka i aktywne wygłuszanie

Kupując słuchawki, możemy spotkać się z dodatkowymi bajerami. Wśród nich popularność zdobyła haptyka – czyli drgania mechaniczne, które podkreślają niskie tony. W tańszych modelach działa to dość prymitywnie: pojawienie się niskich tonów załącza drgania. Dopiero w droższych i bardziej renomowanych drgania dostosowują się do intensywności basu, a i w oprogramowaniu mamy możliwość sterowania ich intensywnością. Dla graczy – super sprawa! Świetnie podkreślają akcję na ekranie, a efekty dźwiękowe wybuchów nabierają nowego wymiaru. Serio, to trzeba usłyszeć i poczuć.

Coraz popularniejsza jest również aktywna redukcja szumów (ANC). Wśród czołowych producentów słuchawek z tą technologią wymienia się właściwie tylko Bose i Sony – i trzeba liczyć się z tym, że za dobre ANC słono się płaci. Bose QC25, obecnie najbardziej opłacalny z topowych modeli (tj. przy uwzględnieniu ceny do jakości), to wydatek rzędu 700 zł. A jak to działa? Słuchawki analizują szum otoczenia i wysyłają (w dużym skrócie) odwróconą falę, która w efekcie wycisza hałas. Szczególnie dobrze wycina to niskie uliczne dźwięki – jak silniki czy opony szurające o nawierzchnię – o wiele gorzej (lub ani trochę) radząc sobie np. z rozmowami.

Nie, w żadnym wypadku. Powodów jest kilka, a każdy z nich równie istotny. Po pierwsze: słuchawki Bluetooth – jeśli tylko działają z mikrofonem, a tak przecież na ogół gramy – zapewniają na ogół dramatycznie wręcz gorszą jakość dźwięku, co wynika z ograniczeń protokołów i kodeków tam używanych. Po drugie: lag jest dużo wyższy i waha się w granicach 150-200 ms, co w praktyce dyskwalifikuje je, kiedy chcemy pograć, szczególnie już w sieci (wyjątkiem są aptX LL, ale tu i tak dalej pozostaje problem jakości dźwięku przy działaniu z mikrofonem). W końcu – bateria. Typowe modele Bluetooth, również te nauszne, będą krócej działać bez ładowania. Zalety? Cóż, urządzenia tego typu są tańsze – różnica w cenie moim zdaniem jednak w żadnym razie nie uzasadnia kompromisów w kwestii użytkowej.

Zestawy bez kabla są OK, ale niestety sporo kosztują.

Kwestia wygody

Wybierając zestaw słuchawkowy, powinniśmy zadbać o komfort – już niezależnie od tego, czy zdecydowaliśmy się na model z kablem, czy bez. Patrząc na konstrukcję, możemy podzielić słuchawki na kilka typów, zależnie od technicznych rozwiązań zastosowanych przez producentów. Zacznijmy od pałąka. Zasadniczo są ich dwa rodzaje: regulowany poprzez rozsuwanie mocowań muszli lub poprzez napinacz. W tym pierwszym przypadku po prostu chwytamy zestaw i ustawiamy sobie pożądaną długość ramion z muszlami, odpowiednio dobierając pozycję tych ostatnich. Jeszcze prościej jest z napinaczem: to znajdujący się pod pałąkiem pas materiału skóropodobnego lub innego tworzywa umocowany na elastycznej sprężynie – przy założeniu słuchawek na głowę napręża się on, układając na czaszce i dostosowując rozstaw ramion z muszlami do kształtu głowy. To bardzo popularny system, który już lata temu zapewnił dobrą pozycję słuchawkom SteelSeries – teraz jest powszechnie stosowany i działa na ogół bardzo dobrze. W niektórych tylko przypadkach producenci pozwalają dodatkowo regulować zakres napinacza, np. poprzez przepięcie rzepów. Na ogół drugi ze wspomnianych typów jest wygodniejszy, ale nie zawsze jest to zasadą – warto więc w miarę możliwości samemu sprawdzić. Niektóre słuchawki z napinaczami, z racji swej budowy, mogą przy potrąceniu pałąka wpadać w drgania czy nawet delikatnie... dzwonić niczym kamerton, co niektórym może przeszkadzać. Na ogół jednak nie jest to nic strasznego – w końcu podczas gry nie stukamy się w słuchawki, nie?

Kolejna kwestia to muszle. **Generalnie słuchawki dzielą się na dokanałowe, douszne, nauszne i wokółuszne.** Gamingowe modele to w przeważającej mierze te ostatnie; muszle w tym przypadku okalają uszy, z jednej strony odcinając otoczenie od dźwięków gier, z drugiej – izolując nas od świata zewnętrznego. Takie podejście sprawia, że łatwiej osiągnąć lepsze brzmienie tonów niskich, co generalnie jest pożądane w przypadku gier. Okazuje się jednak, że i tu możemy mieć pewne pole do manewru, słuchawki mogą się bowiem różnić od siebie **charakterem muszli – te ostatnie mogą być otwarte lub zamknięte**. Innymi słowy, każdą muszlę od strony zewnętrznej może przykrywać lita obudowa albo dowolny materiał perforowany, np. siatka czy plastik z wyciętymi otworami. Zamknięte słuchawki lepiej oddają basy, lepiej też izolują od otoczenia. Również postronni mniej słyszą z tego, co dzieje się w naszym gamingowym świecie. Słuchawki z muszlami otwartymi są za to lepsze pod względem brzmienia – czuć więcej przestrzeni. Częstokroć również dźwięk wydaje się bardziej naturalny. Przepuszczają jednak więcej dźwięków – i to w obie strony. Coś za coś. Czasami można trafić na zestawy, które mają mechaniczną regulację zamknięcia muszli lub umożliwiają wymianę pokryw na najbardziej nam pasujące. A HP wypuścił nawet... słuchawki chłodzące uszy.

Sterowanie

Wymieniać często można też wykończenie muszli – typowo jest to pianka pokryta materiałem skóropodobnym. Alternatywą jest wykończenie materiałowe, które zapewnia lepszą wentylację, ale gorzej izoluje od otoczenia. Które lepsze? Trudno powiedzieć – to kwestia preferencji, choć gracze przywykli już raczej do tych pierwszych, gdyż po prostu są częściej spotykane. Czasami w pudełku znajdziemy dwa komplety do wyboru, co jest sytuacją optymalną.

Ostatnią kwestią jest mikrofon. Wiadomo, te mogą różnić się klasą, co trudno sprawdzić na pierwszy rzut oka. Wybierając słuchawki, warto jednak zadbać o co innego. Superprzydatną rzeczą jest przycisk wyłączający mikrofon, najlepiej jeśli jeszcze do tego towarzyszy mu dioda sygnalizująca jego pracę – wówczas zawsze będziemy mieli pewność, że towarzystwo z Team Speaka lub Discorda nie usłyszy wołającej na rosół matki lub psa, który od godziny nie może doczekać się spaceru. Fajną sprawą jest mikrofon chowany w muszli, szczególnie gdy schowanie go automatycznie go wyłącza – ale to wciąż dość rzadkie rozwiązanie. Pozostała jeszcze regulacja dźwięku. Dla mnie wygodniej jest, gdy takowa znajduje się na kablu – szybciej wówczas można zlokalizować pokrętło, a i przypadkowo nie zmienimy ustawień w sytuacji, gdy przyciszanie znajduje się obok innych przycisków lub suwaków na muszli. W dużej mierze to jednak oczywiście kwestia gustu i przyzwyczajeń.

Na kolejnych stronach zebraliśmy osiem modeli bezprzewodowych i tyle samo przewodowych. Wszystkie zostały przez nas przetestowane, wrażeniami z testów zaś dzielimy się w krótkich omówieniach każdego modelu. W przypadku modeli bezprzewodowych sprawdziliśmy również lag, czyli opóźnienie sygnału – w naszym przypadku zmierzone względem modelu przewodowego. Podajemy więc informację, o ile wolniejsze są słuchawki bezprzewodowe w odniesieniu do tradycyjnej konkurencji. Zależnie od preferencji i zasobności portfela każdy powinien znaleźć najlepiej pasujący mu model.

| SŁUCHAWKI BEZPRZEWODOWE

LAG 6 ms

SteelSeries Arctis Pro Wireless

POWER!

Cena: 1370 zł | Dostarczył: Steelseries | www.steelseries.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 10 Hz – 40 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** stacja bazowa z gniazdami USB, mini-jack, Toslink, ponadto Bluetooth 4.1 • **Wbudowany mikrofon:** tak, chowany w muszli • **Inne:** stacja bazowa z regulacją głośności, korektorem, zmianą ustawień sprzętu i ładowaniem drugiej, zapasowej baterii, alternatywne muszle, DTS Headphone: X v2.0, czas pracy na baterii 10 godzin • **Waga:** 379 g

Sądząc po cenie – zdecydowanie wyższa półka. Cóż, testy to potwierdzają. Arctis Pro to jedyne słuchawki, których nie dotyczy problem żywotności baterii. Przyczyna jest prosta: mamy ich dwie – gdy jedna jest w słuchawkach, druga w tym czasie ładuje się w stacji, którą dostajemy w komplecie. W razie potrzeby wystarczy je zamienić miejscami, dzięki czemu słuchawki zawsze są gotowe do pracy. Wspomniana stacja to również korektor brzmienia, znajdziemy tam ponadto ustawienia balansu głośności między chatem głosowym a dźwiękami z gry, możemy także zmienić źródło dźwięku. Słuchawki da się też sparować z telefonem za pomocą Bluetooth – jeśli ktoś dzwoni, dźwięk z komputera jest automatycznie przyciszany. To, jak i wiele innych funkcji, możemy zresztą skonfigurować w bogatym oprogramowaniu. **Grają świetnie – najlepiej z testowanych**, przy czym dźwięk jest ciepły i, jak na gamingowy sprzęt, całkiem zrównoważony. Są wygodne, choć przy dłuższych sesjach czuć lekki ucisk muszli. Ogólnie: produkt najwyższej klasy, co widać po cenie z gatunku „...ile?!".

PODSUMOWANIE

➕ **dwie baterie • stacja z korektorem brzmienia • świetnie grają • wygodne • także Bluetooth**

➖ **cena • szkoda, że regulacja balansu chat/game nie trafiła na słuchawki jak w tańszych Arctis 7**

OCENA 8+

LAG 5 ms

Razer Nari Ultimate

Cena: 700 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** dongle USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, chowany w muszli • **Inne:** haptyka, podświetlenie RGB, na muszli regulacja głośności i wyłącznik mikrofonu, wydzielona linia do komunikacji głosowej, THX Spatial Audio, czas pracy na baterii 8 godzin • **Waga:** 430 g

POWER!

Jedyny przez nas testowany bezprzewodowy model z haptycznym wsparciem niskich tonów. Innymi słowy, **drgają, gdy słychać niskie tony. Fenomenalnie sprawdza się to w grach**: wybuchy dosłownie czuć na głowie. Intensywność drgań, jak i zresztą podbicie basów możemy sobie ustawić według gustu w oprogramowaniu. Są bardzo wygodne, co jest zaskakujące, zważywszy na dużą wagę słuchawek i ich gabaryty – świetna budowa sprawia jednak, że w ogóle nie męczą, nawet przy bardzo długich sesjach. Czuć jednak drgania pałąka, gdy go przypadkowo potrącimy. **Brzmienie, jak można przypuszczać, jest typowe dla zestawu gamingowego**: basy są dominujące i głębokie, na czym cierpią trochę najwyższe dźwięki. Jak ktoś lubi światełka, to możemy dostosować podświetlenie. Wszystkie te bajery sprawiają jednak, że cierpi żywotność baterii. Słuchawki grają ok. 5 godzin przy komfortowym poziomie głośności. Po wyłączeniu drgań i podświetlenia czas pracy rośnie ponad dwukrotnie, co jest już przyzwoitym wynikiem. Niestety, bogate wyposażenie wpłynęło też na cenę – ale jak ktoś lubi tego rodzaju dodatki, będzie na pewno zadowolony; nawet biorąc pod uwagę wymienione wady, to jedne z najciekawszych słuchawek bezprzewodowych.

PODSUMOWANIE

➕ **typowe dla gamingu brzmienie • basy podparte drganiami • bardzo wygodne • fajny wygląd**

➖ **cena • krótki czas pracy na baterii • raczej dla osób lubiących niskie tony**

OCENA 8+

LAG 5 ms

Corsair HS70

Cena: 480 zł | Dostarczył: Corsair | www.corsair.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** dongle USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany • **Inne:** na muszli regulacja głośności i wyłącznik mikrofonu, Dolby Headphone 7.1, czas pracy na baterii 16 godzin • **Waga:** 338 g

Najtańsze w naszym zestawieniu słuchawek bezprzewodowych, a zarazem jedne z najlepszych – co sprawia, że **w kategorii cena/jakość są bezkonkurencyjne. Grają bardzo dobrze**, miękko, główny nacisk położono na dolne środki i lekko podbite basy. Sprawia to, że sprawdzą się nie tylko w Call of Duty czy Battlefieldzie, ale i również przy oglądaniu filmów czy słuchaniu muzyki. Uwagę przyciąga design: spokojny, stonowany i elegancki – kratownice, pałąk i skóropodobne obicie muszli sprawiają, że sprzęt nie zrazi kiczowatą formą nawet bardziej wybrednych użytkowników. HS70 bez wstydu można używać praktycznie wszędzie. Na tle ogólnie świetnej i dopracowanej konstrukcji zdecydowanie gorzej wypada mikrofon, który dość przeciętnie radzi sobie z szumami i ściąganiem głosu – to chyba największa wada sprzętu. Oprogramowanie z kolei jest dobre, choć skromne: możemy m.in. włączyć dźwięk przestrzenny i ustawić zasady usypiania sprzętu, co pozwoli oszczędzać baterię.

PODSUMOWANIE

➕ **świetny, stonowany wygląd • wspaniały dźwięk • bardzo dobry stosunek ceny do jakości urządzenia**

➖ **przeciętny mikrofon • oprogramowanie o małych możliwościach**

OCENA 8+

LAG 7 ms

Logitech G935

Cena: 690 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitechg.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** kabel 2x mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, częściowo elastyczny wysięgnik chowany w muszli • **Inne:** dodatkowe przyciski, podświetlenie RGB, na muszli regulacja głośności i wyłącznik dźwięku, mikrofon wyłączany przez złożenie, DTS Headphone: X v2.0, czas działania na baterii 8 godzin • **Waga:** 379 g

POWER!

Od razu widać, że **to sprzęt gamingowy**. G935 mają najbardziej agresywny design spośród wszystkich przetestowanych przez nas modeli i są wprost napakowane po brzegi różnymi bajerami. Wygląd podkreśla w pełni konfigurowalne strefowe podświetlenie RGB w postaci pasków na muszlach oraz jarzącego się logo producenta. Wielką zaletą sprzętu jest towarzyszące mu oprogramowanie: słuchawki można skonfigurować w bardzo szerokim zakresie – nawet zmieniając obłożenie przycisków funkcyjnych na muszli. Pochwalić należy konstrukcję pałąka: muszle zamocowano do niego pod tak dobranym kątem, że słuchawki świetnie dopasowują się do kształtu głowy – to chyba najlepszy pod tym względem model, choć prawdę mówiąc, nie wygląda. Plusy należą się za mikrofon: sam w sobie pracuje dobrze – choć są lepsze – ale jest chowany w muszli, do tego końcówka jest elastyczna, a po złożeniu automatycznie się wyłącza. **Grają bardzo fajnie** i wbrew wyglądowi wcale nie z jakimś mocnym naciskiem na basy.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo wygodne • świetny soft i duże możliwości konfiguracji • wygodny w użytkowaniu, niezły mikrofon • dobry, dość zrównoważony dźwięk**

➖ **wygląd nie każdemu przypadnie do gustu • drogie**

OCENA 8+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

LAG 44 ms

SteelSeries Arctis 7

Cena: 500 zł | Dostarczył: Steelseries | www.steelseries.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** dongle USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, chowany w muszli • **Inne:** na muszli regulacja głośności i wyłącznik mikrofonu, wydzielona osobna linia do komunikacji głosowej, pokrętło balansu chat/gra, DTS Headphone: X v2.0, czas pracy na baterii 24 h • **Waga:** 354 g

Z zewnątrz bardzo podobne do Arctis Pro Wireless – ale lżejsze i wygodniejsze. Świetnie leżą, nie cisną, można grać godzinami bez uczucia dyskomfortu. Od wspomnianych różnią się na plus pokrętłem balansu głośności między dźwiękami gry i chatu głosowego, a na minus – wyższym lagiem, choć ten i tak pozwala grać komfortowo, a użytkownik nie zauważy opóźnienia. **Grają dobrze** – może trochę mniej miękko od droższego kuzyna, lekko gubi się też separacja w przypadku wysokich tonów, jednak w żadnym razie nie jest to poważny minus: Arctis Pro tutaj wypada dobrze. **Mikrofon jest bardzo dobry**: na elastycznym, chowanym w muszli wysięgniku, z wyłącznikiem i kontrolką sygnalizującą pracę. Jeśli można się przyczepić, to **trochę ścina niskie tony** – mam wrażenie, że zarejestrowany głos jest delikatnie wyższy. Oprogramowanie jest całkiem fajne, pozwala dostosować brzmienie, ustawić dźwięk przestrzenny, a także pracę mikrofonu. Na koniec o lagu: jest wyższy niż u konkurencji, ale w codziennym użytkowaniu i graniu tego nie czuć.

PODSUMOWANIE

+ dobre brzmienie • wyjątkowo wygodne • dobry mikrofon • niezłe opcje konfiguracji • wygląd • długi czas pracy na akumulatorze

– lag większy niż w modelach konkurencji

OCENA **8+**

LAG 8 ms

Razer Thresher for PS4

Cena: 519 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 12 Hz – 28 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** dongle USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, chowany w muszli • **Inne:** na muszli regulacja głośności słuchawek i mikrofonu, wyłącznik mikrofonu • **Waga:** 402 g

Słuchawki Razera stworzone z myślą o PS4, ale bez problemu można ich używać z pecetem, choć tutaj musimy pogodzić się z brakiem towarzyszącego słuchawkom oprogramowania. Minusem jest także mikrofon. Na plus należy zaliczyć to, że jest chowany w muszli, ale pod względem funkcjonowania Thresher wypadł tu najgorzej spośród przetestowanych przez nas słuchawek bezprzewodowych: ściąga w umiarkowany sposób; żeby działał poprawnie, musi być bardzo blisko ust. Nasi towarzysze będą też słyszeć spore szumy. Wszystko inne jednak – klasa! To **niesamowicie wygodne słuchawki**: nawet bardzo długie sesje nie męczą, nic nie uciska, zestaw pewnie trzyma się głowy. Grają wyśmienicie, oferując przyjemne, miękkie brzmienie. **Niby to zestaw gamingowy, jednak dźwięk nie ucieka tak wyraźnie w stronę basu**, choć w muzyce czuć większy nacisk na środki i niższe tony kosztem góry. Zaletą jest też wygląd: charakterystyczna zieleń Razera została tu zastąpiona niebieskimi akcentami kojarzonymi z Play Station.

PODSUMOWANIE

+ dobrze wyglądają • bardzo wygodne • świetnie grają

– brak oprogramowania • niezbyt dobry mikrofon

OCENA **8**

LAG 7 ms

Plantronics RIG 700HD

Cena: 530 zł | Dostarczył: Plantronics | www.plantronics.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** dongle USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany • **Inne:** na muszli regulacja głośności, wyłącznik mikrofonu, pokrętło balansu głośności chat/gra, czas pracy na baterii 12 godzin • **Waga:** 242 g

Najlżejsze słuchawki bezprzewodowe w testach, ważą zaledwie 242 g. Idzie za tym prosta, choć świetna konstrukcja, dzięki czemu RIG 700HD są równie wygodne, co Arctis 7 – można grać godzinami bez uczucia zmęczenia. Wyjątkowo niska waga okupiona jest w tym przypadku klasą użytych materiałów: dominuje dość przeciętnie wyglądający plastik. Pałąk jest tu łączony z resztą zestawu „na wcisk" – wybieramy jedną z trzech dziur i tam wpinamy muszle. Teoretycznie to wada, w praktyce jednak bez kłopotu można dobrać odpowiedni rozmiar, zresztą lekkość i elastyczność konstrukcji sprawiają, że sprzęt po prostu świetnie leży na głowie niezależnie od przyjętego rozmiaru. Odpinany mikrofon jest dobry: może nie ściąga najlepiej i trzeba go przysunąć bliżej ust, jednak głos jest naturalny i pozbawiony szumów. **Pod względem dźwięku to dość typowy zestaw gamingowy**: mamy tu nieznaczną przewagę niskich tonów, co rzutuje trochę na czytelność sopranów. Do minusów na pewno trzeba zaliczyć brak softu – ale za to osobnym pokrętłem możemy wyregulować balans głośności między chatem a grą.

PODSUMOWANIE

+ najlżejsze słuchawki bezprzewodowe w teście • bardzo wygodne • niezły mikrofon • dobrze wycenione • niezłe, gamingowe brzmienie

– brak oprogramowania • taki sobie wygląd

OCENA **8**

LAG 44 ms

Asus TUF Gaming H7 Wireless

Cena: 520 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 53 mm • **Długość kabla:** 1,7 m • **Sposób podłączenia:** dongle USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany • **Inne:** na muszli regulacja głośności i wyłącznik mikrofonu, czas pracy na baterii 15 godzin, wirtualny dźwięk 7.1 • **Waga:** 393 g

Wyglądają bardzo fajnie: piękno to jednak jest dość zwodnicze, bo już po jednym dniu użytkowania na matowym plastiku muszli widać zabrudzenia, które dość trudno się czyszczą. Metalowy pałąk sprawia, że dobrze opinają głowę, jednak przy dłuższych sesjach czuć nacisk muszli, co nie jest przyjemne – żeby były wygodne, trzeba je dość precyzyjnie ustawić na głowie. Jeśli chodzi o brzmienie, to jest zrównoważone – na tle innych, o typowo gamingowej charakterystyce, początkowo niskie tony mogą się tu wydać nawet trochę płaskie. To złudzenie, bo bas jednak jest lekko podbity, co zresztą skutkuje lekko zmniejszoną separacją wysokich dźwięków. Z drugiej jednak strony przez to słuchawki Asusa **są dość uniwersalne**, brzmienie zresztą można poprawić korektorem w rozbudowanym oprogramowaniu, gdzie również możemy modyfikować wirtualizację dźwięku i pracę mikrofonu. Ten ostatni jest na odpinanym, elastycznym wysięgniku (z wyłącznikiem na muszli) i cechuje się bardzo dobrą pracą: głos jest wyraźny, pozbawiony szumów i zniekształceń. Słuchawki **są też wyraźnie głośniejsze od większości konkurencji**. Testy pokazały, że H7 cechują się lagiem wyższym niż typowy – jednak bez obaw, w grach tego nie czuć.

PODSUMOWANIE

+ rozbudowane oprogramowanie • dość neutralne brzmienie • dobry mikrofon • niezła cena • fajny wygląd...

– ...ale za to łatwo się brudzą • odstają od konkurencji pod względem lagu • przy długich sesjach czuć ucisk po bokach głowy

OCENA **8**

| SŁUCHAWKI PRZEWODOWE

Logitech G Pro X

Cena: 500 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitechg.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 2 m lub 1,5 m dla smartfonów • **Sposób podłączenia:** USB dla PC, mini-jack dla smartfonów • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany • **Inne:** na kablu PC regulacja głośności i wyłącznik mikrofonu, w zestawie futerał, druga para muszli i alternatywne okablowanie do smartfona • **Waga:** 320 g

Wyśmienite słuchawki! Jak dla mnie jeden z najlepszych zestawów. **Tak naprawdę trudno tu wskazać jakiekolwiek wady – poza ceną**, która jest na poziomie słuchawek bezprzewodowych. Wyglądają jak, jakby projektanci nie uważali zbytnio na wykładach z projektowania sprzętu „gamingowego": stonowany design, elegancja, subtelność. Nic tu nie krzyczy, ani nie epatuje blichtrem. **Dźwięk? Świetny. Mikrofon? Jeszcze lepszy!** Logitech po wykupieniu firmy Blue Microphones skorzystał z ich doświadczeń i dorzucił do swojego sprzętu coś naprawdę mocnego: stacjonarnych „majków" nie zastąpi, ale bije na głowę całą zintegrowaną konkurencję – również pod względem oprogramowania. Dzięki niemu możemy w locie modyfikować to, w jaki sposób jesteśmy słyszani, za pomocą szeregu suwaków odpowiadających za różne parametry dźwięku. Są też gotowe ustawienia, dzięki którym możemy jednym kliknięciem uzyskać radiowe brzmienie, zmienić barwę czy wysokość głosu. Słuchawki są przy tym wygodne.

PODSUMOWANIE

+ wygląd • świetny dźwięk • jeszcze lepszy mikrofon • wyśmienite oprogramowanie • wygodne • wyposażenie dodatkowe

– cena

OCENA **8+**

Cooler Master MH752

Cena: 370 zł | Dostarczył: Cooler Master | www.coolermaster.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** 1,5 m + 1,5 m • **Sposób podłączenia:** USB lub mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany • **Inne:** na kablu USB regulacja głośności słuchawek i mikrofonu, wyłącznik mikrofonu, przycisk dźwięku przestrzennego • **Waga:** 340 g

Bardzo wyraźne brzmienie, z początku sprawia wręcz wrażenie neutralnego – nie jest to jednak wadą, gdyż koniec końców **dźwiękowo to jeden z najlepszych zestawów**. Nadaje się i do grania, i do słuchania muzyki. Zachwyca wygodą: muszle są miękkie, świetnie otulają uszy. Także pałąk wyłożono przyjemną w dotyku pianką. Nie mam żadnych zarzutów co do wyglądu i klasy użytych materiałów. Słuchawki można podłączać poprzez mini-jacka i USB. W tym drugim przypadku dopinamy przewód z portem szeregowym i panelem sterującym wyposażonym w klips. Jest to o tyle istotne, że kabel ma aż 3 m i wówczas regulacja głośności znajduje się gdzieś na podłodze – trzeba po prostu przypiąć moduł bliżej słuchawek. Trochę szkoda, drugi, krótszy przewód mini-jack rozwiązałby problem. Mikrofon nie szumi i zbiera poprawnie – nawet dźwięki z głębokiego tła. Mamy też dźwięk przestrzenny – ale ten jakoś nie trafił w me gusta, przynajmniej jeśli chodzi o muzykę. Nie zmienia to jednak faktu, że słuchawki są świetne i godne polecenia.

PODSUMOWANIE

+ świetny, zrównoważony i bardzo precyzyjny dźwięk • wzorcowy komfort użytkowania • dobry mikrofon

– drugi, krótszy kabel mini-jack byłby wygodniejszy • wirtualne 7.1 raczej nie nadaje się do muzyki • skromne oprogramowanie

OCENA **8+**

SteelSeries Arctis 3

Cena: 280 zł | Dostarczył: SteelSeries | www.steelseries.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 22 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** 3 m • **Sposób podłączenia:** kabel mini-jack lub 2x mini-jack, Bluetooth • **Wbudowany mikrofon:** tak, chowany w muszli • **Inne:** na muszli regulacja głośności i wyłącznik mikrofonu • **Waga:** 325 g

Bardzo interesujące, uniwersalne słuchawki. Przyjemne basy, bardzo wyraźne soprany i... stosunkowo płaskie środki – więc na tle pozostałych wydają się lekko przygaszone. W zasadzie to taki podstawowy model, który uzupełniono bardzo dobrym mikrofonem i modułem Bluetooth, dzięki któremu po skończonej sesji przed komputerem można odpiąć kabel, sparować sprzęt z telefonem i wyjść ze swojej piwnicy w świat. Jeśli chodzi o komfort – jest bardzo dobrze. **To jeden z najwygodniejszych zestawów, jakie miałem na uszach.** Nic tu nie ciśnie, nie uwiera, nawet po długich godzinach. Muszle wyłożono materiałem: nie izolują zbyt dobrze, ale ma to swoje zalety na zewnątrz. Zresztą, dzięki temu też całkiem nieźle oddychają – choć mimo wszystko da się odczuć wzrost temperatury przy długim użytkowaniu. Wyglądają bardzo dobrze: choć to plastik, udało się zachować wrażenie elegancji. Nawet w przypadku wykonanego z elastycznego materiału napinacza pałąka, który można dodatkowo regulować, przepinając rzepy. Przez wzgląd na opcję łączności Bluetooth szkoda, że oprogramowanie SteelSeries Engine nie rozpoznaje słuchawek – ale tak naprawdę tutaj do szczęścia nie jest zbytnio potrzebne.

PODSUMOWANIE

+ wzorowy komfort użytkowania • dobrze grają • bardzo dobry mikrofon • dość atrakcyjna cena

– brak oprogramowania • przeciętna maksymalna głośność

OCENA **8+**

HyperX Cloud Alpha S

Cena: 550 zł | Dostarczył: HyperX | www.hyperxgaming.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 13 Hz – 27 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 1 m + 2 m • **Sposób podłączenia:** USB lub mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany • **Inne:** na kablu regulacja głośności, wyłącznik mikrofonu, dźwięk przestrzenny, balans game/chat, na muszlach regulacja poziomu basów • **Waga:** 321 g

Słuchawki te wyposażono w suwaki znajdujące się z tyłu obydwu muszli. **Pozwalają... ustawić sobie natężenie basu. I – co najlepsze – to działa.** W zależności od tego, jak dobierzemy otwór powstający przez manipulacje wspomnianym przełącznikiem, niskie tony są mniej lub bardziej nasycone. Świetna sprawa! Same słuchawki grają bardzo dobrze, brzmienie jest miękkie, klarowne – ogólna charakterystyka jest raczej typowa dla gamingowego sprzętu. Do gustu przypadł mi wygląd: niebieskie widelce nadają słuchawkom drapieżnego szyku, jednak całość jest gustowna i elegancka. Alpha S są wygodne – na początku czuć niewielki ucisk, ale wrażenie to jest na szczęście przejściowe. **Minusem jest na pewno to, jakie wrażenie sprawia dźwięk przestrzenny.** Drastycznie zmienia on charakterystykę dźwięku, a soprany stają się świszczące i nieprzyjemne. Lepiej po prostu o nim zapomnieć. Musimy też korzystać z klipsa – sterowanie na kablu ze względu na długość przewodu mini-jack jest po prostu za nisko. Ogółem jednak to świetny zestaw – tyle że drogi.

PODSUMOWANIE

+ bardzo przyjemne, miękkie brzmienie • mechaniczna regulacja natężenia basów • świetny wygląd • bardzo wygodne • bardzo dobry mikrofon

– cena • zbyt długi kabel mini-jack – trzeba używać klipsa • dźwięk przestrzenny jest kiepski

OCENA **8**

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

AverMedia Sonicwave GH335

Cena: 200 zł | Dostarczył: AverMedia | www.avermedia.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 2,2 m • **Sposób podłączenia:** kabel mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, składany • **Inne:** na kablu regulacja głośności i wyłącznik mikrofonu, alternatywne nakładki na muszle • **Waga:** 340 g

Nietypowy zestaw – mają muszle trochę mniejsze od konkurencji, więc w praktyce **są trochę taką formą pośrednią między modelem nausznym a wokółusznym**. Przekłada się to na izolację od dźwięków otoczenia poniżej średniej. W kwestii formy – jest naprawdę nieźle. Widać, że nie jest to pierwsza liga, ale koniec końców GH335 nie dają powodów do narzekań: użyty plastik wygląda estetycznie, a słuchawki są zaskakująco wygodne. Mikrofon jest tu składany: obrotowe ramię pozwala ustawić go w pozycji pionowej, gdy nie jest używany. Niestety, wspomniany wysięgnik nie jest elastyczny – a przydałoby się, bo głośność rejestrowanego materiału jest przeciętna. Zapisywany dźwięk jest jednak dobrej jakości, szumy i odgłosy tła są na niskim poziomie. **Grają ciepło, słychać niewielką dominację niższych tonów, na czym cierpią wyższe partie, które gubią czytelność.** Koniec końców jednak można być zadowolonym, a same słuchawki są dla mnie miłą niespodzianką. Od najlepszych modeli odstają – ale za tę cenę można je kupić i z tego zakupu być autentycznie zadowolonym.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo wygodne • dobrej jakości dźwięk • nienarzucająca się budowa • przyjemne w dotyku obicie muszli • dobrze wycenione**

➖ **mikrofon mógłby lepiej ściągać • brzmieniowo najgorzej wypadają góry**

OCENA 8

Asus Strix Fusion 700

Cena: 1080 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 40 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 2 m • **Sposób podłączenia:** USB, Bluetooth 4.2 • **Wbudowany mikrofon:** tak, chowany w muszli • **Inne:** na muszli panel dotykowy z regulacją głośności i sterowaniem odtwarzania, przycisk parowania, włącznik dźwięku przestrzennego, mikrofon wyłączany przez schowanie w muszli, para wymiennych obić muszli, podświetlenie RGB, wirtualny dźwięk 7.1 • **Waga:** 395 g

Ze wszech miar ekskluzywny zestaw. **Grają wybornie**: ciepła barwa, duża separacja, zrównoważona charakterystyka – wszystko to sprawia, że nie można im nic zarzucić. Dodatkowo mamy świetny soft, za pomocą którego można ustawić m.in. niskie tony czy wirtualizację dźwięku wedle gustu – szczególnie ta ostatnia zasługuje na pochwały, gdyż jest jedną z najlepszych, jakie słyszałem, i jej włączenie nie psuje wrażeń z odsłuchu nawet w przypadku bardziej wymagającej muzyki, a to jest duże osiągnięcie. Jeśli chodzi o formę, to słuchawki świetnie wyglądają i są bardzo wygodne, choć pierwsze wrażenie jest takie, że nieco zbyt mocno uciskają. O dziwo jednak, dłuższe sesje nie męczą, gdyż muszle bardzo dobrze rozprowadzają nacisk. Sprzętem sterujemy za pomocą panelu dotykowego – trzeba się do niego przyzwyczaić, ale potem już nie sprawia kłopotów. Cieszy obecność dobrego, bardzo czułego mikrofonu i modułu Bluetooth, sprzęt można więc odpiąć od komputera i zabrać ze sobą, słuchając muzyki ze smartfona. **To świetny zestaw – tyle że cena jest porażająca**, co wpłynęło rzecz jasna na ocenę.

PODSUMOWANIE

➕ **ekskluzywny wygląd • świetnie grają • dobry mikrofon • bogaty software z dużymi możliwościami dostosowania brzmienia i pracy mikrofonu • Bluetooth**

➖ **absurdalnie drogie • trochę zbyt duży nacisk na boki głowy – choć dobrze rozłożony • do panelu dotykowego trzeba się przyzwyczaić**

OCENA 7+

Corsair HS35

Cena: 180 zł | Dostarczył: Corsair | www.corsair.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany • **Inne:** na muszli regulacja głośności i wyłącznik mikrofonu • **Waga:** 234 g

Próba zawojowania niższego segmentu Corsairowi wypaliła. Słuchawki wyglądają całkiem nieźle, choć równocześnie trochę widać oszczędności: dominuje matowy plastik, na tle którego wyróżniają się błyszczące pierścienie i metalowe logo. Pałąk i wewnętrzna strona muszli wyłożone zostały materiałem, który jest wygodny i przyjemny w dotyku – choć jednak trochę zbyt mocno dociska słuchawki do boków głowy, co czuć już mniej więcej po godzinie użytkowania. W tym samym czasie daje się też we znaki umiarkowana wentylacja – temperatura wewnątrz muszli jest odczuwalnie wyższa. Słuchawki grają dobrze, choć różnicę względem droższych modeli słychać w trochę gorszej separacji dźwięków, głównie sopranów. **To sprzęt, gdzie dominuje środek, a dół przyzwoicie zaznacza swoją obecność.** Taki sobie jest mikrofon: zbiera umiarkowanie, lepiej więc przysunąć go bliżej ust, w nagraniach zaś słychać szum otoczenia. Ogólną jakość określiłbym jako trochę powyżej przeciętnej, sprzęt jednak nadrabia ceną – jeśli dobrze poszukać, można już znaleźć go w cenie poniżej 180 zł.

PODSUMOWANIE

➕ **zadowalająca jakość dźwięku • niezły, choć skromny wygląd • rozsądnie wycenione**

➖ **zauważalnie niższa separacja dźwięków w sopranach • przeciętny mikrofon • przy długich sesjach komfort użytkowania spada**

OCENA 7+

Patriot Viper V370

Cena: 235 zł | Dostarczył: Patriot | www.viper.patriotmemory.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 40 mm główne, 30 mm dodatkowe • **Długość kabla:** 1,7 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, chowany w muszli • **Inne:** na muszli regulacja głośności i podbicie basu, podświetlenie RGB, wirtualny dźwięk przestrzenny • **Waga:** 385 g

Nierówne słuchawki – wyglądają trochę kiczowato. Czerwone akcenty pomieszano ze srebrnymi wstawkami z plastiku, czarnym matowym tworzywem i błyszczącymi kratownicami. Niby nie ma się do czego przyczepić, ale... po prostu jakoś tak nie gra. Sytuację niby powinno trochę ratować podświetlenie RGB – ale najbardziej pasująca czerwień jest tu w praktyce różowa. Mikrofon dość dobry, nieźle zbiera i wyłącza się po złożeniu sztywnego pałąka, co należy docenić. Z drugiej strony w zarejestrowanym materiale słychać szumy. Konstrukcja jest jednak wygodna, a dodatkowo możemy zmienić wyłożenie muszli z ekoskóry na tkaninowe – w zestawie są dwa komplety wraz z futerałem. **Grają dobrze**: mocne środki, dość dobre soprany i bas, który standardowo może i nie dominuje, ale możemy przełączyć znajdujący się na muszli suwak i wówczas jest on dodatkowo podbijany drganiami, co świetnie sprawdza się przede wszystkim przy niższej głośności. **Software z kolei nie zachwyca**: jarmarczny design, a funkcji dość mało. Rozważając zakup, trzeba przemyśleć plusy i minusy – jeśli te ostatnie nie przeszkadzają, słuchawki się sprawdzą.

PODSUMOWANIE

➕ **włączane podbicie basu • bogata zawartość pudełka • podświetlenie • wyłączanie mikrofonu poprzez jego złożenie • niezła jakość dźwięku • wygodne**

➖ **bardzo skromny, szmirowaty software • przeciętny mikrofon • nieco tandetny wygląd**

OCENA 7

Zotac GeForce RTX 2080 Super Amp Extreme 8 GB

Cena: 3900 zł | Dostarczył: Solectric, www.solectric.pl

PARAMETRY • **Taktowanie GPU Boost:** 1875 MHz • **Pamięć:** 8 GB GDDR6 • **Przepustowość pamięci:** 496 GB/s • **Zużycie energii (maks.):** 250 W • **Dodatkowe zasilanie:** 2 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 3 x wentylator, trójslotowe • **Wymiary:** 320 x 140 x 60 mm • **Waga:** 1450 g

PC ACTION POWER!

Wyjątkowa wydajność na tle innych modeli 2080.

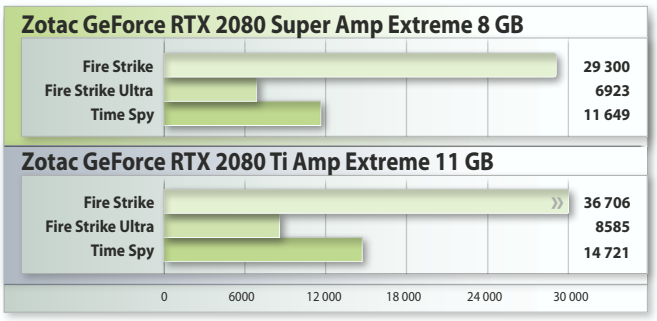
Nie da się ukryć, że Nvidia narobiła trochę zamieszania, wypuszczając karty oznaczone terminem Super. Oto bowiem okazało się, że oprócz wspomnianej podgrupy równolegle w sprzedaży były jeszcze urządzenia w wersjach zwyczajnej i Ti. W istocie jednak łatwo się w tym odnaleźć: karty spod znaku Super to następcy podstawowych modeli – te ostatnie wraz z wyczerpywaniem się sklepowych zapasów powinny po prostu zniknąć ze sprzedaży. W ten sposób zostaną odświeżone „podstawki" i mocniejsze od nich Ti. Jedną z takich nowych-starych kart jest Zostac RTX 2080 Super Amp Extreme.

Samo dodanie słowa „Super" do nazwy znajduje w przypadku modelu 2080 odzwierciedlenie w przede wszystkim w zwiększeniu liczby jednostek cieniujących z 2944 do 3072 w stosunku do modelu podstawowego. Zwiększono również podstawową częstotliwość pracy rdzenia z 1515 do 1650 MHz, a w przypadku pamięci – z 1750 do 1940 MHz. Do tego jeszcze Zotac dołożył swoje w postaci fabrycznego podkręcenia częstotliwości pracy w trybie Boost: nominalnie odświeżony układ wyciąga tu 1815 MHz (w wersji podstawowej karty było to 1710 MHz), w przypadku omawianej przez nas karty zaś – aż 1875 MHz. Znajduje to potwierdzenie w testach.

W stosunku do swojej poprzedniczki – czyli analogicznego modelu bez dopisku Super w nazwie – **wydajność wzrosła o ok. 5-8%** zależnie od testu. To sporo. Uderzające jest, że ostatnie dostępne egzemplarze wspomnianej poprzedniej edycji karty Zotaca są od następcy droższe o 300-400 zł – zakup starszej wersji może się więc okazać dość kosztowną pomyłką. Patrząc z kolei szerzej, „superaśna" karta Zotaca jest układem, któremu fabryczne podkręcenie dodatkowo dodało skrzydeł – tak naprawdę **ustępuje pola jedynie modelom 2080 z Ti w nazwie**. W przypadku porównania do takiej karty Zotaca różnica wynosi od 15 do 30% zależnie od testu. Niby dużo – nie należy jednak zapominać, że model Ti jest o ok. 900 zł droższy.

Krigore

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



PODSUMOWANIE

+ bardzo wysoka wydajność • fabrycznie podkręcona • cicha nawet pod pełnym obciążeniem • tańsza od standardowego odpowiednika...

– ...ale obiektywnie rzecz biorąc i tak droga • duże zużycie energii • wysoka temperatura pracy pod obciążeniem

OCENA 8

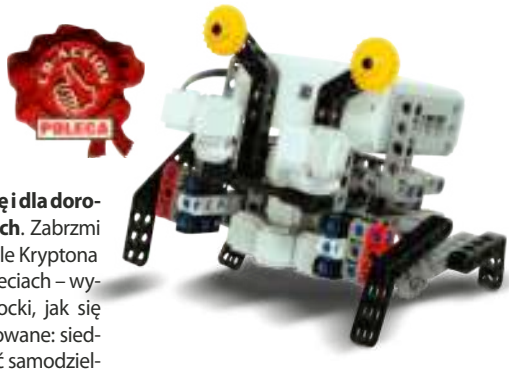
Info

PlayStation 5 oficjalnie

W rozmowie z redakcją magazynu Wired Jim Ryan, prezes Sony Interactive Entertainment, poinformował, że PlayStation 5 pojawi się na rynku przed świętami, pod koniec 2020 roku. Konsola – oficjalnie już z piątką w nazwie – będzie wspierać sprzętowo ray-tracing, zostanie również wyposażona w dysk SSD, który przyspieszy wczytywanie gier i... pozwoli zmniejszyć ich rozmiary. Jak się okazuje, twórcy dublowali bowiem część plików gry, by w ten sposób przyspieszyć ich wczytywanie z tradycyjnych nośników. Świetną wiadomością jest to, że nie znikną płyty – nowa konsola ma obsługiwać krążki Blu-ray o pojemności 100 GB. Gry jak poprzednio będziemy instalować, tyle że teraz będziemy mogli wrzucić w trzewia konsoli np. sam tryb multiplayer. Z konsolą dostaniemy nowy kontroler: będzie wyposażony w technologię haptyczną, która ma działać znacznie lepiej od drgań w padzie PS4 – ponoć będzie możliwe rozróżnianie... materiałów, w które uderzamy w grze. Przykładowo pad inaczej będzie przekazywał kontakt z błotem, inaczej z trawą, a jeszcze inny sygnał przekaże, gdy uderzymy samochodem w ścianę. Twórcy gier zyskają możliwość programowania oporu, jaki stawiają triggery, załadujemy go przez USB-C, bateria zaś – nareszcie! – ma wystarczyć na dłużej.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Abilix Krypton 0



Cena: 500 zł | Dostarczył: Solectric, www.solectric.pl

PARAMETRY • **Liczba klocków:** 409 • **Liczba projektów:** 17 • **Elektronika i czujniki w zestawie:** jednostka centralna, 2x silniczki, czujnik skali szarości, mechaniczny czujnik dotykowy, czujniki pozycji (zintegrowane z silnikami) • **Instrukcja:** w formie aplikacji Android lub iOS • **Komunikacja:** ekran sterujący, Wi-Fi, dioda LED, głośnik • **Zasilanie:** 6 x AA

Krypton 0 jest podstawowym zestawem z serii klocków Abilix, dzięki którym **możemy samodzielnie budować i programować roboty**. Wypisz-wymaluj – konkurencja dla Lego Mindstorms, tyle że taniej i prościej, no, przynajmniej w przypadku omawianego tu zestawu 0.

By złożyć jedną z siedemnastu konstrukcji, należy najpierw przejść nieco kłopotliwy proces wstępnej konfiguracji: zainstalować odpowiednią aplikację na telefonie i sparować zestaw z domową siecią Wi-Fi. Wspomniany program na Androida w moim przypadku okazał się trochę niestabilny, zawieszając się kilkukrotnie przy próbie nawiązania połączenia (potem też kaprysił, ale już zdecydowanie rzadziej). Koniec końców jednak udało się domknąć wszystkie wstępne kroki i można było rozpocząć zabawę.

Klocki nie zostały wyposażone w instrukcję drukowaną – lasy odetchnęły z ulgą, byłaby to bowiem cegła. Apka na Androida ułatwia zadanie: dzięki dotykowemu ekranowi na klocki możemy spojrzeć pod dowolnym kątem, odpowiednio je obracając.

Konstrukcję danego robota wieńczy jego programowanie. Fajną sprawą jest to, że mamy tu aż trzy sposoby do wyboru: metodą przeciągnij i upuść, diagramami i stworzonym przez MIT Media Lab wizualnym językiem programowania Scratch. Pierwszy sposób jest rzecz jasna najprostszy i sprowadza się do kilku kliknięć na ekranie telefonu, z kolei ostatni stawia przed użytkownikiem największe wymagania – najmłodsze dzieciaki będą potrzebować sporo samozaparcia, żeby bawić się w ten sposób. To szalenie istotne, sprawia bowiem, że **zestaw tak naprawdę nadaje się i dla dorosłych, i dla najmłodszych**. Zabrzmi to może nieco dziwnie, ale Kryptona 0 przetestowałem na dzieciach – wypadł bardzo dobrze. Klocki, jak się okazuje, są dobrze spasowane: siedmiolatek może je składać samodzielnie, ani się z nimi nie siłując, ani przypadkowo nie niszcząc już zbudowanej konstrukcji.

Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby tworzyć własne konstrukcje. Tu wyobraźnia może być ograniczona liczbą elementów – okazuje się, że zestaw można rozbudowywać jedynie innymi klockami Abilix. Pochodzące od innych producentów, które mam w domu, nie pasowały. Cóż, szkoda. Nie zmienia to jednak faktu, że **z Kryptona 0 można wycisnąć naprawdę sporo**: mamy tu do dyspozycji zasilaną sześcioma ogniwami AA stację bazową, dwa silniczki ze zintegrowanymi sensorami pozycji, a także detektory skali szarości oraz mechaniczny czujnik dotykowy. To wystarczy, żeby zbudować zastęp przewidzianych przez instrukcję robotów. A potem stworzyć choćby konstrukcję, która pojedzie na drugi koniec stołu i... wróci z puszką. Coli, powiedzmy. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ jak na zestaw podstawowy – całkiem bogato • 17 gotowych projektów • rozbudowane możliwości programowania... • ...i do tego o różnych stopniach trudności

– drobne błędy w oprogramowaniu-instrukcji • trochę kłopotliwa wstępna konfiguracja • kompatybilność jedynie z innymi zestawami Abilix

OCENA 8+

Dell G7 17

Cena: 7250 zł | Dostarczył: Dell | www.dell.com

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core i7-8750H, 6 x 2,2 GHz (turbo do 4,1 GHz) • **Grafika:** GeForce RTX 2060 8 GB, Intel UHD 630 • **Ekran:** IPS, 17,3 cala, 1920 x 1080, matowa • **Pamięć:** 16 GB RAM, SSD 256 GB, HDD 1 TB • **Komunikacja:** 3 x USB 3.1 gen 1, 1 x USB-C (3.1 gen 2 + TB 3), HDMI, WiFi ac, Bluetooth 5.0, mini-jack, miniDP, gniazdo LAN • **Napęd optyczny:** brak • **Bateria:** czterokomorowa, 3750 mAh, niewymienna • **Inne:** głośniki stereo, pełna podświetlana klawiatura • **Wymiary:** 404 x 296 x 25 mm • **Waga:** 3,14 kg

Estetyką nie powala na kolana, ale będziecie z G7 zadowoleni.

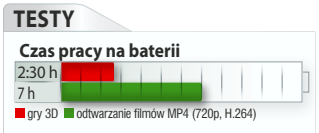
Decyzja o zakupie tego laptopa będzie trochę jak ślub z rozsądku: pewnie się w nim nie zakochacie od pierwszego wejrzenia, nie olśni was smukłą kibicią ani wyjątkowo powabnym licem – ale po przemyśleniu sprawy człowiek dojdzie do wniosku, że to mimo wszystko jest dobry wybór. Dell G7 17 ma matrycę 17,3 cala – czym w zasadzie punktuje już na początku ze względu na komfort grania. Większy ekran, pełna klawiatura, więcej miejsca na ręce – te przymioty docenia się już po pierwszej godzinie przed ekranem.

Wydajnościowo **jest naprawdę nieźle**: mocnemu CPU sekunduje dobra karta graficzna. W tym zestawieniu RTX 2060 pozwala zagrać w większość gier na maksymalnych detalach z co najmniej 60 kl./s – dopiero bardziej wymagające tytuły wyciskają z niego siódme poty. Metro Exodus bez kompromisów nie rozwinie skrzydeł (24 kl./s), a przygody greckich asasynów będą śmigać przeciętnie z 37 kl./s. Słowem – bardzo przyzwoicie.

Dzięki większej obudowie G7 nie cierpi jakoś specjalnie z powodu przegrzewania się. Procesor co prawda pod obciążeniem osiąga 85°C, jednak ciepło jest na tyle sprawnie odprowadzane, że throttling nie jest dotkliwy – by się ratować, laptop obniża wydajność o ledwie 6%, co jest świetnym wynikiem. Nie doskwiera też nagrzewanie się obudowy – wyższa temperatura jest oczywiście zauważalna, jednak głównie w przedniej części laptopa. Miejsce spoczynku dłoni jest już chłodniejsze (choć z prawej strony grzeje bardziej niż z lewej, co niektórym może przeszkadzać).

Bateria **jest przeciętna**: z filmami wytrzyma w najlepszym razie siedem godzin, a mniej wymagające gry rozładują ją w nieco ponad 2,5 h. Bawiąc się w coś bardzo wymagającego, nie ma co przebywać dłużej z dala od gniazdka – co raczej trudne nie będzie, G7 jest bowiem sprzętem natury raczej stacjonarnej i może stanowić udaną alternatywę dla średniej klasy peceta. Wciąż trzeba co prawda wyłożyć za niego ok. 7000 zł (są też droższe i lepsze konfiguracje), zważywszy jednak na rachunek zysków i strat – jest to kwota do przełknięcia. ■ **Krigore**

TESTY



PODSUMOWANIE

+ dobra wydajność • niezła kultura pracy • niedoskwierający throttling • pełna klawiatura • dzięki dużej matrycy gra się wygodnie...

− ...ale wraz z gabarytami przychodzi duża waga • głośny pod pełnym obciążeniem • dość słabe głośniki

OCENA 8

Acer Predator Triton 500

Cena: 11 600 zł | Dostarczył: Acer | www.acer.com

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core i7-8750H, 6 x 2,2 GHz (Turbo do 4,1 GHz) • **Grafika:** GeForce RTX 2080 8 GB, Intel UHD 630 • **Ekran:** IPS, 15,6 cala, 1920 x 1080, 144 Hz, matowa • **Pamięć:** 16 GB RAM, SSD 512 GB • **Komunikacja:** 3 x USB 3.1 gen 1, 1 x USB-C (3.1 gen 2 + TB 3), HDMI, WiFi ac, Bluetooth 5.0, 2 x mini-jack, gniazdo LAN • **Napęd optyczny:** brak • **Bateria:** czterokomorowa, 5400 mAh, niewymienna • **Inne:** głośniki stereo, podświetlana klawiatura • **Wymiary:** 359 x 255 x 17,9 mm • **Waga:** 2 kg

Moc zaklęta w smukłej obudowie.

Ten laptop pomógł nam zrecenzować Borderlands 3 – po tym zapałałem do niego sympatią. Dwie największe zalety Tritona 500 to smukła obudowa połączona z estetyczną formą. Za wydajność odpowiada Intel Core i7-8750H z GeForce'em RTX 2080 8 GB Max-Q – możemy więc być pewni, że na Tritonie wszystko będzie śmigać. Najbardziej wymagające Metro Exodus na maksymalnych detalach wyciąga 30 kl./s – ale już normalny ich poziom gwarantuje płynność rzędu 87 kl./s. Z innymi, mniej zasobożernymi grami jest tylko lepiej: to maszynka, która bije w przedbiegach niejednego peceta. Parafrazując Spidey'a, z wielką wydajnością przychodzi jednak wielka ciepłota – tym bardziej że tu laptop ma ledwie 18 mm wysokości. Czuć, że się znacznie nagrzewa pod obciążeniem (na nadmierne nagrzanie reaguje throttlingiem – wydajność procesora w szczytowym obciążeniu spada nawet o kilkanaście procent). Bardziej boli jednak jego cena – to kwota, za którą można kupić naprawdę potężnego peceta. Jeśli ktoś jednak chce bezkompromisowego grania w każdych warunkach, to będzie zadowolony. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ świetna wydajność • smukła obudowa • wysoka jakość wykonania • wygodny w codziennym użytkowaniu • ekran 144 Hz • stosunkowo cichy

− pod obciążeniem znacznie się nagrzewa • wyraźny throttling • słaba bateria • bardzo wysoka cena

OCENA 7+

Nowe na rynku

MSI GT76 Titan

Tajwański producent wprowadza do sprzedaży gamingowego potwora, który może stanowić alternatywę dla najpotężniejszych pecetów. Trudno o inne stwierdzenie, zważywszy, że laptop jest wyposażony w desktopowy procesor i9-9900K oraz grafikę RTX 2080. Co ciekawe, układ chłodzący jest na tyle wydajny, że producent deklaruje możliwość stabilnej pracy CPU z zegarem podkręconym do 5 GHz. W zależności od opcji możemy mieć matrycę Full HD o częstotliwości odświeżania 144 lub 240 Hz, ew. zdecydować się na ekran o rozdzielczości 4K – każdorazowo o przekątnej 17,3 cala. Nie zabraknie podświetlenia RGB na klawiaturze SteelSeries, certyfikatu Hi-Res Audio i głośników Dynaudio, możliwości wrzucenia trzech dysków NVMe M.2 jednego tradycyjnego SATA3, a także 128 GB pamięci RAM w czterech gniazdach. Cena oczywiście zaboli, podobnie zresztą jak kręgosłup od dźwigania tego laptopa – ale cóż, bezkompromisowe konstrukcje tak mają.

Cena: ok. 19 000 zł
www.msi.com

Harman Kardon Citation

Znany producent sprzętu audio wprowadza serię Citation. Składają się na nią głośniki od pojedynczych, stosunkowo niewielkich urządzeń mogących stanowić dobrą bazę np. dla asystenta Google, przez pary bardziej rozbudowanych urządzeń, aż do kompleksowego systemu audio obejmującego kino domowe i nagłośnienie dla całego domu. Seria charakteryzuje się oryginalnym wzornictwem i wieloma nowoczesnymi rozwiązaniami, m.in. obsługą kilkuset systemów streamowania muzyki.

Cena: od 850 zł do nawet 25 tys. za cały system
pl.harmankardon.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

iiyama XUB3493WQSU

Cena: 1890 zł | Dostarczył: iiyama | www.iiyama.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 34 cale • **Rozdzielczość:** 3440 x 1440 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED, FreeSync 48-75 Hz • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 80 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** 2 x HDMI 2.0, DisplayPort, 2 x USB 3.0 • **Zużycie energii (maks./min.):** 43/0,5 W • **Inne:** wbudowane głośniki 2 x 5 W, redukcja migotania, filtr niebieskiego światła, PiP, PbP, FreeSync, pivot • **Wymiary:** 817 x 545 x 230 mm • **Waga:** 9,5 kg

To przyzwoicie wyceniony monitor, który wkrótce stanie się głównym rywalem LG w kategorii 34-calowych ultrapanoram. Dlaczego? Otóż **za niespełna 1900 złotych otrzymujemy poszerzone QHD z naprawdę dobrą matrycą IPS** – odwzorowanie kolorów robi wrażenie, a kąty widzenia dopełniają obraz monitora. Szkoda tylko, że już profil kolorów trzeba ustawić samodzielnie – fabryczny odstaje wyraźnie od 6500K.

Na szczęście Iiyama nie zapomniała o udogodnieniach – mamy więc nie tylko dwa HDMI i DisplayPort, ale także dwa złącza USB. Do tego monitor można obrócić o 90 stopni (pivot), a graczy ucieszy nie tylko częstotliwość do 75 Hz, ale także FreeSync. Szkoda, że jego działanie zaczyna się dopiero od 48 Hz (czyli de facto od 48 kl./s w grze), jednak lepsze to niż nic. Tym bardziej że **w tej cenie XUB3493WQSU może nawiązać walkę z wiodącymi producentami monitorów ultrapanoramicznych**, a kiedy stanieje, do czego pewnie dojdzie szybko, to stanie się bezkonkurencyjnym wyborem. ■ **Ninho**

Ultrapanorama z porządną matrycą IPS

PODSUMOWANIE

➕ **niezła jakość matrycy • bardzo dobre kąty widzenia • pivot**

➖ **taki sobie fabryczny profil kolorów • FreeSync dopiero od 48 Hz**

OCENA **8**

LG 34WK95U-W

Cena: 5000 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 34" • **Rozdzielczość:** 5120 x 2160 • **Matryca:** Nano IPS, matowa, podświetlanie LED • **Kontrast:** 1200:1 typowy, maksymalny dynamiczny • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** 2x HDMI 2.0, DisplayPort, USB-C, 2x USB 3.0, Thunderbolt, wyjście słuchawkowe • **Zużycie energii (maks./min.):** 80/1,2 W • **Inne:** wbudowane głośniki 2x 5 W, PiP, PbP, HDR 10, tryby obrazu, filtr niebieskiego światła, oprogramowanie OnScreen Control • **Wymiary:** 817 x 559 x 234 mm • **Waga:** 8,8 kg

Na pierwszy rzut oka niczego tutaj nie brakuje: 5K z matrycą 34". Nieco mniejsze wrażenie robi natomiast Nano IPS, która teoretycznie pozwala zachować zalety IPS-ów z krótkim czasem reakcji. Tutaj mówimy niestety o 5 ms i odświeżaniu do 60 Hz. Inna sprawa, że monitor i tak wymaga najlepszego okablowania oraz w miarę nowej karty graficznej, by wyświetlić tak dużą rozdzielczość w 60 Hz nawet na pulpicie. GeForce GTX 780 nie dał sobie rady – z 5K bez problemu poradzi sobie dopiero rodzina GTX 10XX (przy GTX 960/980 wymagane są dwa kable DisplayPort). Przy takim wydatku trzeba się z tymi kwestiami liczyć, podobnie jak z faktem, że nie jest to monitor dla profesjonalnych grafików. **O ile odwzorowanie kolorów okazało się bardzo dobre, to kalibracja kolorów znacznie odbiega od wzorcowej**. Trzeba jednak przyznać, że gra w 5K to poezja, choć nie jest to monitor stricte gamingowy. O ile posiadasz mocnego RTX-a, rzecz jasna, i wolne 5 tysięcy złotych. ■ **Ninho**

5K – jest na co popatrzeć.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo dobra jakość obrazu • bardzo dobre kąty widzenia • niezły HDR • 5K robi różnicę**

➖ **matryca nie jest demonem szybkości • fabryczny profil kolorystyczny zdecydowanie odbiega od optimum • bardzo drogi • wymaga dobrej karty graficznej**

OCENA **7**

ASUS ROG SWIFT PG35VQ

Cena: 12 499 zł | Dostarczył: Asus | www.asus.com

PARAMETRY • **Przekątna:** 35" • **Proporcje ekranu:** 21:9 • **Rozdzielczość:** 3440 x 1440 • **Matryca:** VA, matowa, podświetlanie LED, krzywizna 1800R • **Odświeżanie:** 200 Hz (G-Sync w pełnym zakresie) • **Kontrast:** dynamiczny 500 000:1 (HDR), typowy 2500:1 • **Czas reakcji:** 2 ms • **Złącza:** 1 x HDMI 2.0, 1 x DisplayPort 1.4, 2 x USB 3.0 typu A • **Inne:** wyjście słuchawkowe, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, tryby obrazu, tryby gier, podświetlenie Aura Sync, HDR-10 • **Wymiary:** 833 x 549 x 306 mm • **Waga:** 13,6 kg

Po rozpakowaniu kartonu w oczy rzuciły mi się dwie rzeczy. Po pierwsze od razu widać, że to monitor premium. Przyzwyczajony do standardowego wyposażenia tego typu sprzętów (czyli kabla zasilającego, HDMI i DisplayPort), byłem bardzo mile zaskoczony, gdyż Asus dostarczył m.in. wymienne, akrylowe pokrywy na światła LED, specjalny woreczek na nie, a także… pełny raport dotyczący kalibracji. Mówimy jednak o sprzęcie za prawie cztery średnie krajowe, więc producent musiał dać nam coś ekstra.

Wyjątkowe są też rozmiary sprzętu. Trzydziestopięciocalowa, zakrzywiona matryca sama w sobie wymaga sporych rozmiarów biurka, a do tego PG35VQ jest zwyczajnie bardzo masywny. Waży ponad 13 kg i trudno określić mianem płaskiego – z tyłu wystaje mu bowiem spory garb. Inna sprawa, że już front to ekstraklasa: ramki są cieniutkie, a za sprawą krzywizny ekranu całość sprawia efektowne wrażenie. Efekt nie mija, gdy monitor zostaje podłączony do komputera, choć w moim przypadku pojawił się delikatny zgrzyt. Wszystko spowodowane było fabrycznym włączeniem opcji zmiennego podświetlenia, które rozjaśnia wybrane miejsca na ekranie, co powoduje bardzo brzydki efekt źle podświetlonej matrycy.

Po wyłączeniu tej opcji PG35VQ wyświetlało ekran w sposób właściwie bezbłędny. Technologia VA zapewnia doskonałe kąty widzenia, odwzorowanie kolorów oraz niedoścignione czernie. Szczególnie to ostatnie bezpośrednio związane jest z obecnością G-Sync Ultimate. Najnowsza wersja synchronizacji obrazu Nvidii „cechuje się szeroką przestrzenią barwną" i bardzo wysoką jasnością maksymalną. Dość napisać, że monitor ma certyfikat HDR10 i nie jest to tylko sztuka dla sztuki – to naprawdę widać! Jeśli dodać do tego częstotliwość odświeżania na poziomie 200 Hz, to powoli kształtuje się już odpowiedź, czemu ten ekran został tak, a nie inaczej wyceniony. Tym bardziej, że nie zabrakło tutaj najnowszych złącz – HDMI w wersji 2.0 i DisplayPort 1.4 – które wystarczą do wykorzystania potencjału sprzętu w rozdzielczości QHD. Co w praktyce sprawia wrażenie wprost fenomenalne, szczególnie w strzelankach.

Supermonitor, ale za równowartość czterech średnich krajowych.

Szkoda tylko, że w tej cenie nie pokuszono się o większą rozdzielczość – jaką można zobaczyć choćby w ultrapanoramach o rozdzielczości 5K, które zaczynają się już pojawiać na rynku. Kosztują one połowę kwoty, którą przyjdzie nam zapłacić za PG35VQ, a w codziennym użytkowaniu (nie graniu!) sprawdzają się jednak lepiej – szybszej matrycy jednak nie mają i prędko mieć nie będą, bo są ograniczone obecną technologią. To jednak rozważania raczej teoretyczne, gdyż monitor Asusa należy traktować jedynie w kategoriach ciekawostki. Ze względu na cenę trudno oczekiwać, że tego rodzaju maszyny w najbliższej przyszłości zagoszczą pod cyberstrzechami. ■ **Ninho**

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo dobra matryca • genialna do grania • realnie działający HDR • wygląd • zakrzywiona ultrapanorama QHD z 200 Hz**

➖ **absurdalna cena • spore rozmiary • w tej cenie chciałoby się poszerzone 4K, nie tylko QHD**

OCENA **–**

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

Hej, choć to numer „301", to w tym AR tekstów jubileuszowo-wspomnieniowych za wiele nie ma. Raz, że jeszcze czekam na spóźnialskich. A dwa, że przeszłość – przeszłością, ale żyć trzeba tym, co jest i co będzie, a nie głównie wspomnieniami... Po prostu – zapraszam do lektury.

LUBIĘ „TOPKI"!

Piszę w związku z tekstem Papkina "Top 1 powodów, by nie pisać topek" z CDA 09/2019. Otóż czuję się w obowiązku niejako stanąć w ich obronie. Nie zrozumcie mnie źle (…) Nawet ja uważam je raczej za bezmyślną rozrywkę. (…) Jednakże, nieobiektywne kryteria oceny nie są, przynajmniej dla mnie, powodem, by nie brać pod rozwagę opartych na nich zestawień, lub ich we własnym zakresie nie analizować. (…) Uzasadnienia dołączone do "topek" to moim zdaniem największa ich siła i największa zaleta. Pozwalają poznać cudzy punkt widzenia, poznać fakty o których się nawet nie wiedziało a w konsekwencji spojrzeć na świat w nowy, czasem zaskakujący sposób.

MrJedi: Święty Mikołaj nie istnieje. To zawsze był mleczarz.

Z własnego doświadczenia mogę podać taki przykład: joshscorcher opublikował Top 10 pajęczych boss'ów. Na liście znalazły się między innymi Cydaea z Diablo 3, Muffet z Undertale i The Duke's Dear Freja z Dark Souls. Ale na pierwszym miejscu uplasował się Shadow Spider z "Limbo". Swój wybór uzasadnił tym, że chociaż inne pająki wyglądały lepiej i/lub walka z nimi była bardziej kompleksowa, to żaden inny pająk w grach nie poruszał się w tak realistyczny sposób, nie był tak tajemniczy, słowem, nie odzwierciedlał tak dobrze naszego strachu przed tymi stawonogami.

MrJedi: A co z Pająkiem Chwatem wszystkim bratem?

Chociaż Shadow Spider nie był moim pierwszym wyborem, po wysłuchaniu argumentów joshscorcher'a musiałem przyznać mu rację. I, tak jak pisałem wcześniej, w tym tkwi siła "topek". Nawet w przypadkach, gdy są raczej rozrywką niż poważną analizą. I nie ma w tym nic złego.

Mateusz Cieśla

Dla mnie rozmaite „topki" są OK. Może jest to i mało ambitna publicystyka (choć, dalibóg, wszystko zależy od autora, a dobry autor i z g***a zrobi perełkę, znajdując ciekawy temat i pisząc niekonwencyjne uzasadnienia swych wyborów). By daleko nie szukać, toż choćby Szpile to nic innego jak „publicystka light", i „topka", takie zestawienie największych idiotyzmów i dziwności, jakie się wydarzyły w branży w ostatnim czasie. Swoją drogą „topki" zwykle budzą u graczy dwie refleksje. Pierwszą, bardzo powszechną: „a dlaczego nie ma tu... [tu tytuł gry czy nazwa elementu omawianego w danym zestawieniu]". I drugą, też częstą: „co takiego?! Dlaczego TO jest na pierwszym miejscu, a nie...?".

9kier: To ja tylko się pochwalę, że choć tekst powstał w wyniku przegranego przez Papkina zakładu z Anią, to ja wymyśliłam, że napisze topkę, bo wiem, jak bardzo ich nie cierpi. You're welcome!

JUBILEUSZOWE LAURKI X2

Pomimo tego iż jestem waszym czytelnikiem już od dłuższego czasu (aczkolwiek nie od samego początku gdyż ze zwykłej złośliwości wasz debiut przypadł 2 lata przed moimi narodzinami) jest to pierwszy list który postanowiłem wysłać do AR. Może po prostu potrzebowałem trochę czasu, aby przetrawić myśli zgromadzone w mojej studenckiej głowie. Ująć w słowa i wylać na „papier" to co chciałbym wam przekazać. Czyli właściwie co takiego? Ogromną wdzięczność za tak wiele ciekawych recenzji i ciągłe poszerzanie wiedzy w zakresach mnie interesujących? Pewnie tak. A może podziw dla niezliczonej ilości mistrzowskich felietonów (autor skrycie puszcza oko do redaktora Papkina) które miałem przyjemność przeczytać na łamach CD-Action? Niewątpliwie!

Lub tez chciałem zwyczajnie złożyć gratulacje dla czasopisma które nie musi już tylko utrzymywać poziomu, a wręcz wyznaczać jego standardy dla konkurencji. Niezależnie od właściwego powodu chciałem wam z głębi serca podziękować.

MrJedi: Odkąd Fenicjanie wynaleźli pieniądze, wdzięczność można wyrażać w bardzo konkretny sposób. Oczekujemy paczki banknotów 120 $.

CD-Action było ze mną w chwilach przyjemnych gdy chciałem odpocząć i w tych ciężkich gdy potrzebowałem odskoczni od trudów życia codziennego. Ofiarowało mi niewyczerpalne pokłady czystej czytelniczej satysfakcji. Chciałem wam po prostu powiedzieć DOBRA ROBOTA!

Malgarmos

Należą się Wam chyba gratulacje – 300 numerów to chyba rekord wśród polskich czasopism komputerowych.

Owszem, i to nie jest nasze ostatnie słowo. Generalnie mało któremu pismu „gierkowemu" dane było przeżyć ponad 20 lat. A my już celujemy w 24.

MrJedi: Poczekaj na (Dywizjon) 303, wtedy to planujemy w AR prawdziwy odlot.

Około 300 numerów temu ... hmm.... 1996 rok, byłem szczęśliwym posiadaczem Amigi 1200, chodziłem do szkoły średniej. Pamiętam jak kolega wpadł z nowym ciekawym pismem. Wtedy uwielbiałem Świat Gier Komputerowych a Wy.... cóż, mimo że nie posiadałem PC, szybko skradliście moje serce.

Około 250 numerów temu, byłem dumnym studentem na Politechnice Śląskiej, bez Was wszystkie te sesje, "laborki" , projekty itd. były by nie do zniesienia. Dzięki Wam, studia nie były takie straszne. Około 200 numerów temu, poznałem swoją przyszłą żonę, kilka numerów później odebrałem upragniony dyplom Politechniki Śląskiej i kupiłem swojego pierwszego PC („potężny" Celeron 1.7 GHz z GF4MX). Około 150 numerów temu, przygotowywaliśmy się z przyszłą żoną do obrączkowania. Na otarcie łez kupiłem sobie wkrótce Playstation 3 z kilkoma całkiem fajnymi grami (np. ulubiony przeze mnie Killzone 2). Około 100 numerów temu, posiadałem już całkiem pokaźną kolekcję konsol (X360, PS3, Amiga CD32, PS2, PSP). W sumie to dzięki CD-Action zacząłem ostro grać na konsolach.

[bezradne rozłożenie rąk] No, sorry!

Około 50 numerów temu, kupiliśmy z żoną wspaniały domek, który będzie nasz przy okazji numeru.... 570 (jak dobrze policzyłem).

Pocieszę, że to szybko zleci... zdumiewająco szybko. Biorę w łapę jakiś numer z, powiedzmy, 1997 i doskonale pamiętam, jak go składaliśmy, jak kłóciliśmy się z DTP o złożenie tego czy innego tekstu, albo przymierzaliśmy rozmaite arty na jego okładkę...

MrJedi: *Przywilej staruszka: pamięta kolor swoich butów sprzed pół wieku, a nie pamięta, co jadł wczoraj na śniadanie.*

... Kim jest ten facet powyżej, co mi się tu wcina w AR bez przerwy?!

A 5 numerów temu, koledzy z pracy sprawili że poczułem się staro. Rozmawiając o retro grach, dowiedziałem się, że Stalker:Zew Prypeci i Crysis 1 to niezłe gry retro..... Cóż, większość z nich ma po 20-23 lata, więc 10-12 lat temu (a mniej więcej tyle lat temu te gry miały premierę) dla nich to pół życia.

Podsumowując, przeszliście ze mną kawał mojego życia, byliśmy razem na dobre i na złe, razem napisaliśmy pracę dyplomową w szkole średniej, magisterkę na polibudzie, razem pojechaliśmy do przyszłych teściów na pierwszą wizytę, razem byliśmy na pierwszej rozmowie o pracę, razem przetrwaliśmy ciężkie chwile po operacji nowotworowej i teraz razem urządzamy nowy "pokój gracza" . Życzę Wam (i sobie też) przynajmniej następnych 300 numerów i kolejnych pokoleń graczy, dla których zapewne niedługo FarCry 5 będzie "niezłym retro"

trOLLO

Swoją drogą, ciekawe, jak wielu tych, co kupili pierwszy numer CDA, jest z nami do tej pory, tzn. czyta ten numer? Albo chociaż ci, co kupowali nas w 1996? A ja pamiętam, jak kiedyś pięćdziesiąty numer CDA zdawał się nam daleką (i jakże niepewną) przyszłością...

MrJedi: *Podobnie jak rok 2000. Phi. Przereklamowany.*

PRECZ Z POLITYKĄ W GRACH?

Od razu mówię, że otrzymany tekst musiałem wręcz barbarzyńsko przyciąć, bo inaczej zająłby całe AR i jeszcze by troszkę zostało. I to bez naszych komentarzy...

Długo czekałem na tekst, który mnie sprowokuje do tego, żeby faktycznie usiąść, przeczytać go wiele razy, ba, zaznaczyć fragmenty, do których będę się odnosić.(…) I tu chylę czoła przed DaeLem i jego tekstem w numerze 299 o polityce w grach. Z góry uprzedzam – nigdzie nie zamierzam negować i potępiać prawa autora do własnego zdania. Chcę się wdać w polemikę.

„W sukurs developerom przyszły szeregi [...] graczy, którzy […] podchwycili prostą mantrę: W grach nie ma miejsca na politykę. I nawet ich w pewnym sensie rozumiem. To zdrowy instynkt obrony przed polaryzacją każdego skrawka kultury".

Rozumiem graczy, rozumiem DaeLa, instynktom należy ufać, bo wszystko co poddajemy pod rozwagę a priori jest obarczone naszym światopoglądem, bądź, nie daj Boże, ideologią innych. I tu sprawnie przechodzę do fragmentu, gdzie Autor stwierdza, iż *"[...] są też ludzie nieradzący sobie z dysonansem poznawczym, niezdolni do wysłuchania 15 minut programu informacyjnego bez wdawania się w dyskusję z telewizorem".*

Tu pozwolę się sobie nie zgodzić z DaeLem. Już nie ma programów informacyjnych. W żadnej stacji telewizyjnej, radiowej, na żadnym portalu internetowym mającym na celu informowanie. To się skończyło tak szybko, jak zaczęło. Media mają jedną rolę – informować, ALE, na tyle, na ile pozwala ich właściciel – czy to prywatny, czy rządowy.

A czy kiedykolwiek było inaczej? To jest taki syndrom „kurła, kiedyś to było". Ale nigdy nie było tak, jak niektórzy uważają, że było.

DaeL: *Gdyby to był wyłącznie problem dziennikarskich standardów, moglibyśmy spokojnie odetchnąć. Niestety, tępota przekazu medialnego to raczej reakcja na nieumiejętność radzenia sobie z dysonansem poznawczym wśród rosnącej liczby odbiorców mediów. Ludzi szlag trafia, nawet jak przeczytają notatkę encyklopedyczną, która podważa jakiś element ich światopoglądu albo kwestionuje ich gusta i sympatie. Niepokojące zjawisko.*

9kier: *Mam wrażenie, że niektórzy nie zdają sobie sprawy z tego, że przestrzeganie linii programowej danego medium to obowiązek dziennikarza wynikający z prawa prasowego – i za odejście od niej można zostać zwolnionym z pracy. Serio, łamanie tych zasad to żaden godny pochwały akt odwagi, a realizowanie wizji redakcji to żadne kajdany – nikt nikogo w pracy na siłę nie trzyma.*

„gry wideo mają już grubo ponad pół wieku, możemy przyjąć, że dorosły do tego, by czasem zająć się polityką".

Siadamy do komputera (konsoli etc.) tylko i wyłącznie po to, by zapomnieć o trudach i znojach życia codziennego. Chcemy interaktywnie uczestniczyć w wyimaginowanym filmie, chcemy być częścią dynamicznej i atrakcyjnej książki (już nie tylko w naszej wyobraźni), i w końcu – chcemy odpocząc. Od czego? Jeszcze prostsze – od pracy, kredytu, płaczących dzieci, od złych wiadomości na około, od, w końcu, POLITYKI.

Czysty eskapizm... ale naprawdę myślicie, że ucieknie od polityki, jeśli nie będzie jej w grach? Zwracam też uwagę, że usuwając politykę z gier... spłycacie je i trywializujecie, by nie rzec: kastrujecie. Jeśli np. wytniemy politykę z Mass Effecta, pozostanie nam opowieść o dzielnym komandorze strzelającym do bardzo dużych niemilców i wdającego się w dość ryzykowne obyczajowo (i nie tylko) romanse. A co zostanie z Wiedźmina 3 bez wątków (geo)politycznych i usunięciu wszystkich »

nawiązań do naszej rzeczywistości oraz tego, co nas w polityce męczy? Moim zdaniem oczekiwanie apolitycznych gier jest bezsensowne, a nawet szkodliwe. Bo często otrzymamy w efekcie odpowiedniki bajki w stylu „Bolka i Lolka".

9kier: *Skoro można robić filmy i seriale o polityce, pisać książki o polityce, tworzyć muzykę o polityce, to dlaczego nie gry? Albo stawiamy to medium na równi z innymi (a powinniśmy) i dajemy mu przestrzeń do poruszania kontrowersyjnych tematów, albo mu tego zabraniamy, przyznając tym samym, że ma być wyłącznie głupawą, pozbawioną głębi rozrywką.*

DaeL podaje przykłady gier, które biorą na tapet ideologie (Wolfenstein, Bioshock, MGS, Wiedźmin 3), ale, w mojej ocenie, posługuje się, może nieświadomie, manipulacją. To, co mamy w ww. grach, to nie polityka, a KREACJA. Kreacja świata, środowiska, sytuacji zastanej przez wymyśloną postać, to postawione przed nami problemy, które należy rozwiązać, lub, w obliczu których, po prostu należy działać.

Możesz g*wno nazwać różą, ale ono nadal będzie tak samo śmierdziało. Ale jeśli zamiana „polityki" na „kreację" rozwiązuje problem „polityki w grach", to niechaj tak będzie. Jak dla mnie w Wiedźminie 3 to aż kipi od... KREACJI. Zauważ, że Geralt w sumie bardzo chce być... NIEKREATYWNY, ale nie ma bata w Temerii, nie jest mu to dane. Nam też.

DaeL: *Ciekawe rozróżnienie. Ale chyba oparte tylko na Twoich osobistych preferencjach i na tym, co Ciebie nie razi. Zwłaszcza że o ile Bioshock, MGS czy Wiedźmin próbują pokazać jakieś niuanse związane z różnymi poglądami i interesami, to Wolfa można równie dobrze nazwać PROPAGANDĄ. Nie daje racji stronie przeciwnej, szydzi, robi aluzje do bieżącej polityki... Ba, można powiedzieć, że Wolfenstein to dowód na to, że nawet propaganda – zwłaszcza w formie satyrycznej – ma swoje miejsce w grach wideo. Ale to temat na osobną dyskusję*

„Bo gdy gracze głośno krzyczą, że nie chcą w swych grach motywów politycznych, developerzy i wydawcy mogą usłuchać. A to byłby dramat"

Czemu, pytam się, o czemu? Przemysł gier komputerowych to bodajże ostatni bastion wolnego rynku w dzisiejszym cyfrowym świecie – produkt zacny, sprzeda się; gra do dupy, idzie fama i autor dostaje po kieszeni. Simple as that. Po co w to mieszać politykę i brudną grę koncernów (vide Google)?

Jarek Kajszczak

Po to, by gry nie były oderwanym od życia produktem i gumą do żucia dla mózgu?

DaeL: *To trochę jak pytać, dlaczego gry mają opowiadać o miłości, biznesie albo wojnie. To po prostu ciekawy temat, głęboko rezonujący w odbiorcach.*

9kier: *Bardzo chciałabym, żeby świat był rzeczywiście taki czarno-biały, jakim go przedstawiasz – żeby sprzedawały się tylko gry dobre, a nie kiepskie lub przeciętne, ale z dobrym marketingiem; żeby wszystko, co dobre, reklamowało się samo bez wkładania w marketing olbrzymich pieniędzy.*

ZBAWCA?

Hej. Kiedyś, gdy byłem dzieckiem, było dużo czasopism o grach i często myślałem sobie, że fajnie byłoby napisać do nich jakiś list. Najpierw chciałem napisać do Play PC CD, ale upadli. Myślę, nic straconego, napiszę przecież do Clicka, ale cholera upadli. Postanowiłem więc napisać do CDA, bo jak tego nie zrobię to pewnie upadnie. Więc proszę wydrukować tą wiadomość w najnowszym numerze, dzięki temu będziecie mogli spokojnie tworzyć kolejne 300 numerów. Z fartem mordy.

Artur

OK, ale jak nie wyjdzie kolejne 300, to masz... Tomasz Knapik, a nawet Karolak to masz! No!

9kier: *<próbuje sobie wyobrazić „fart mordy">*

Znam wielu polityków, którzy nieustannie za pomocą mord robią farty rozmaite.

MrJedi: *To jest chyba przeciwieństwo szarży sucharii.*

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

PODRÓŻ SENTYMENTALNA

W ramach wspominek – oto, jak wyglądały nagłówki AR dawnymi czasy... i jak wyglądały cosplaye z 2001 (tylko nikt ich wtedy cosplayami nie nazywał, to były Sobowtóry). Swoją drogą, te dziewczyny i dziewczynki są już paniami 30+. Ciekawe, czy w coś grają, czy czytają CDA? Czy ktoś wie, co dzieje się z Dianą Rutkowską (lat 13), Anną Siedlicką i siostrą Łukasza Gamrowskiego?

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej

CD-ACTION

PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

120 zł

Oferta ważna do 18 listopada 2019 r.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

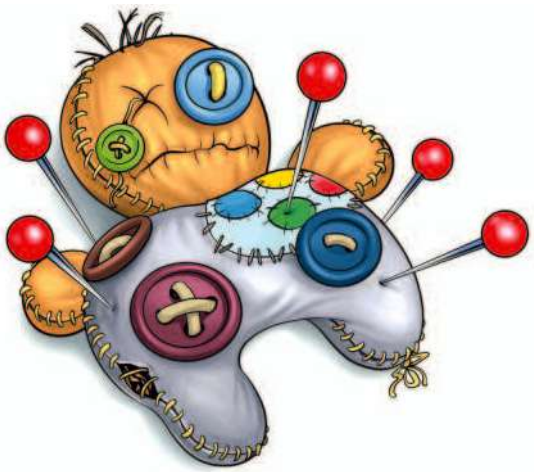
Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
Reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Blizzard zbanował zwycięzcę turnieju Asia Pacific Hearthstone Grandmasters za to, że podczas udzielonego po meczu wywiadu poparł antychińskie manifestacje w Hongkongu. Blizzard powołał się na paragraf regulaminu umożliwiający danie bana za: „Każdy czyn, który według uznania Blizzarda (...) szkodzi wizerunkowi firmy (...)". Wydaje się nam, że teraz sami siebie powinni zbanować, bo tą akcją – sądząc z reakcji społeczności, czyli m.in. masowego kasowania kont na battle.net – niewątpliwie bardzo zaszkodzili swemu wizerunkowi.

Organizacja ESRB przyznała kategorię wiekową 17+ grze Death Stranding. W szczegółowym opisie zdradzono, że po produkcji możemy spodziewać się sporej ilości realistycznie ukazanej przemocy, nagich pośladków bohatera oraz (przypadkowego) strzelania do niemowląt. Hm, czujemy się zachęceni do zakupu.

W Anglii powstała pierwsza klinika lecząca z uzależnień od technologii, w tym także od gier wideo i internetu. Ciekawe, czy można się do niej rejestrować online?

Kanadyjska kancelaria prawnicza oskarża Epic Games o to, że umyślnie uczyniło z Fortnite'a grę uzależniającą i nie poinformowało o tym zagrożeniu jej użytkowników. Na wszelki wypadek my ostrzegamy, że wkładanie sobie CDA w oko może doprowadzić do groźnych urazów, kawa prosto z ekspresu jest gorąca, wtykanie palca do kontaktu nie jest wskazane, życie może skończyć się śmiercią, a picie czegokolwiek podczas lektury Szpil może doprowadzić do zachłyśnięcia się przy co bardziej suchych żartach.

Wszystko wskazuje na to, że Bethesda wyda Fallout Legacy Collection, czyli zbiór niemal wszystkich gier z serii. Niestety, słowo „niemal" nie oznacza, że zabraknie w niej Fallouta 76. Cóż, byłoby to zbyt piękne. Z drugiej strony – i tak nie wydadzą tego w Polsce...

Tymczasem gracze zaproponowali Bethesdzie, by wprowadziła do Fallouta 76 lodówkę, w której przechowywana żywność dłużej będzie zdatna do spożycia. „Świetny pomysł!", zakrzyknęli developerzy i oto mamy lodówkę. Za 700 Atomów, czyli jakieś 7 $. Gracze (czyli bodaj wszystkich pięciu) przyjęli to, nie wiedzieć czemu, bardzo chłodno. Podrzucamy kolejny świetny pomysł: lodówka może się zepsuć, koszt wymiany agregatu to 5 $.

Naprawdę chcielibyśmy już skończyć, ale się nie da. Amerykańska sieć sklepów z grami wideo Gamestop wycofuje limitowaną edycję hełmów z Fallouta 76. USPC bowiem (taki amerykański urząd ochrony konsumentów) po zbadaniu hełmu uznał, że materiały użyte do jego konstrukcji to idealna pożywka dla pleśni i innych tego typu szkodliwych świństw. Podpowiadamy Bethesdzie, żeby – zgodnie z aktualnym trendem – lansowała je jako wegańskie i biodegradowalne... a jak będziesz go nosił wystarczająco długo, zagrasz w The Last of Us.

Amerykańskiemu 19-latkowi udało się uruchomić Dooma z 1993 roku na... elektronicznej kasie z McDonalda. To dobra wieść dla tych, którzy chcą rzucić szkołę i zająć się zawodowo esportem, oraz wszystkich polskich graczy planujących studia humanistyczne. Dzięki temu będziecie mogli sobie zgrabnie połączyć hobby z pracą.

Z cyklu „gry (nieco) dziwne" prezentujemy wam symulator randek z założycielem sieci fast-foodowej KFC (I Love You, Colonel Sanders! A Finger Lickin' Good Dating Simulator) oraz Tetromino Slide, czyli Tetrisa w turach. Będąc pod wrażeniem długości tytułu pierwszej gry, czekamy teraz na niemiecki symulator kapitana towarzystwa żeglugowego statków parowych po Dunaju, czyli Donaudampfschiff-fahrtsgesellschaftskapitän. Warto też wspomnieć o Morels: The Hunt – to symulator grzybiarza. DLC pokazujące świat po spożyciu niektórych zebranych grzybów mógłby być przebojem.

Gracz o nicku Chef Franky stworzył w Minecrafcie częściowo działający model konsoli PS4 wraz z kontrolerem DualShock 4. Hm, a jakby tak odpalić na niej Minecrafta?

Inny gracz stworzył w tej grze, w ramach zaliczenia z biologii, działającą makietę ludzkiego układu trawiennego. Można tam prześledzić całą drogę pokarmu w organizmie. Ponoć zaliczył tę prezentację z palcem w... nosie.

Taką notkę prasową dostaliśmy: „Nadeszła długo wyczekiwana chwila! Do polskiej sprzedaży właśnie trafił 13,3-calowy [tu marka sprzętu], który jest pierwszym czytnikiem e-booków wyposażonym w (...) system Android 9.0 oraz mikrofony, dzięki którym można przeprowadzać połączenia głosowe!". To faktycznie rewolucja. Teraz czekamy na elektryczne hulajnogi z opcją prania ubrań. No co, równie sensowne.

Pudełkowe wydanie Football Managera 2020 będzie w pełni przetwarzalne – recyklingowi będzie mógł zostać poddany każdy element opakowania (w tym także instrukcja). Zapowiedział to sam prezes studia, Miles Jacobson. Dodał przy tym, że opakowanie jest „w pełni wegańskie". Ech, brakuje nam starych, dobrych czasów, gdy opakowania do gier miały w składzie głównie boczek i pepperoni...

Trypofobia to lęk lub niepokój odczuwany przy patrzeniu na skupiska małych otworów. I, jak się okazuje, ludzie cierpiący na tę fobię mają problemy z najnowszym iPhone'em 11 Pro, który ma na pleckach kilka obiektywów. Ktoś wie, jak nazywa się lęk przed wydawaniem masy kasy na mocno przereklamowany produkt? ***[Smg & enki]***

Wyrazy szacunku dla Michała Kicińskiego, współzałożyciela CD Projektu. Nie dość, że dzięki niemu mamy trylogię wiedźmińską i dostaniemy Cyberpunka 2077, to do tego jeszcze ostatnio wynalazł Nokię 3310, dla niepoznaki nazwaną Mudita Pure. Tylko 1500 zł za tak wiele pięknych wspomnień w 16 odcieniach szarości na 2,8" ekranie i brak internetu... Podobno w przyszłym roku Kiciński zamierza ponownie wynaleźć rower.

KINGUIN

Dołącz do konkursu w Halloween i zgarniaj gry ZA DARMO w każdy weekend - na www.kinguin.net

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

Jeśli ktoś lubi Diablo, to ta gra na pewno mu się spodoba.

Ma wszystko, czego potrzebuje porządny hack'n'slash.

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

SHADOWS
HERETIC KINGDOMS™

KLUCZ AKTYWACYJNY
gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

ACTION RPG • HACK'N'SLASH

16

- PRODUCENT: GAMES FARM
- MULTI: BRAK
- WIN 7/8/10, PROCESOR X86 2,5 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 260, DIRECTX 9

Duchowy następca Kult: Heretic Kingdoms – uprzedzamy jednak, że znajomość poprzedniej odsłony nie jest wymagana, bo obie gry pomimo podobnej nazwy i wspólnego świata są ze sobą niespecjalnie powiązane. Shadows: Heretic Kingdoms **to action RPG w najczystszej postaci**. Papkin, który zrecenzował grę, nazwał ją najlepszym hack'n'slashem 2014 roku – co jest wyczynem tym bardziej imponującym, że tą właśnie produkcją słowackie Games Farm zadebiutowało w gatunku. Amatorzy erpegów ucieszą się na wieść o bogatej historii (hej, nawet użytkownicy Steama zgodnie nadali grze tag, który dokładnie tak brzmi), wyborach mających wpływ na przebieg gry, zróżnicowanych questach i ciekawym settingu. Nie wypada też, opisując Shadows: Heretic Kingdoms, nie wspomnieć o ewidentnych inspiracjach serią Diablo, więc proszę bardzo: inspirowano się tu Diablo. I nie da się ukryć, że wyszło to grze na dobre.

Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Shadows: Heretic Kingdoms w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 16 grudnia 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

Redakcja
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski
Sekretarz redakcji: Adam Chabiński
Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Michał Kuszewski, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Rafał Fluderski, Marcin Kępski, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Michał Szwed, Witold Tłuchowski, Mateusz Witczak, Maciej Wołczyk
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym, Roman Nowacki

Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata:
tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
https://bauer.pl/reklama/

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k. Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

EXORDER

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

TAKTYCZNA • TUROWA • FANTASY

12

- PRODUCENT: SOLID9 STUDIO
- MULTI: I LOKALNE, I SIECIOWE
- WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 DUO E4700 2,6 GHZ/AMD PHENOM 9950 QUAD CORE 2,6 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 460/RADEON HD5570, DIRECTX 11

Przyjemna taktyczna turówka z potyczkami rozgrywającymi się na tradycyjnej siatce złożonej z kwadratowych pól. Szczególnie przypadnie do gustu każdemu, kto ma od czasu do czasu ochotę zagrać w coś zupełnie nienadętego i bezpretensjonalnego. To przy okazji dobry punkt wejścia w ten typ gier – zwłaszcza że, jak twierdzą sami twórcy, ich produkcja nastawiona jest „bardziej na zabawę i przejrzysty system walki niż na zarżnięcie gracza statystykami". Doceniamy odważnie dobrane słownictwo i szczerość. Nie ulega wątpliwości, że próżno szukać tu głębi Fire Emblem czy Advance Wars (co zresztą można powiedzieć o większości przedstawicieli gatunku), ale trudno się przy Exorderze dobrze nie bawić. Czy to w kampanii singlowej, czy w multi.

Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Exorder w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 16 grudnia 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie jest zwykle napisane, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 16 grudnia 2019.

UWAGA!

Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

Shadows: Heretic Kingdoms Copyright © 2015 Games Farm, s.r.o. All rights reserved. Developed and published by Games Farm, s.r.o.. Heretic Kingdoms, Games Farm, Games Farm logo are trademarks or registered trademarks of Games Farm, s.r.o. in EU, US and/or other countries. Shadows: Heretic Kingdoms and Shadows: Heretic Kingdoms logo are trademarks or registered trademarks of Games Farm, s.r.o.. All other trademarks are the property of their respective owners and used under license.
Exorder © 2018. No Gravity Games. All the gravity belongs to us. So does no gravity!

© 2019 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

gmaster.iiyama.com

G-MASTER™
#MONITORS4GAMERS
by iiyama

JOIN THE G-MASTER SQUAD!

RED EAGLE™ | BLACK HAWK™ | GOLD PHOENIX™ | SILVER CROW™